

LA REVISTA DE JUEGOS DE ROL MAS VENDIDA DEL MUNDO

Dragón MAGAZINE™



EDICION ESPAÑOLA NUM. 21 475 PTAS.

**GEN
CON
1995
LA CITA
ES EN
NOVIEMBRE**

MODULOS:

**TIERRA
NO SANTA**

**EL ULTIMO
DRAGON
(PARA
FANHUNTER)**



Magic: El Encuentro™ por fin en español



MAGIC El Encuentro™

EL PRIMER JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES

Al jugar a **Magic: El Encuentro™** descubrirás un universo con infinitas posibilidades.

♣ Gracias a una extensa variedad de cartas ilustradas, puedes elaborar nuevas estrategias al construir tu baraja antes de cada partida. ♠ Hay barajas sencillas y eficaces, o complejas y sofisticadas. ♣ Tus adversarios pueden tener cartas que nunca hayas visto antes y, cambiando cartas con otros jugadores, siempre puedes mejorar tu baraja. ✨ ¡Un juego ágil y dinámico cuyas aventuras siempre diferentes conseguirán entusiasmarte!

♦ ¡Con **Magic: El Encuentro™** nunca jugarás la misma partida dos veces!



Magic: El Encuentro™ es un producto distribuido en exclusiva por Ediciones Martínez Roca, S. A.

Precio recomendado de **Magic: El Encuentro™**

Barajas: 1.200 pta - Sobres: 375 pta



Ediciones Martínez Roca S. A.
Grupo Editorial Planeta

Enric Granados, 84, bajos, 08008 Barcelona
Teléfono 415 39 11 Fax 415 38 30



Publicado por Wizards of the Coast, Inc. P.O. Box 707, Renton, WA 98057 - 0707.
Reservados todos los derechos. Wizards of the Coast, Deckmaster y
Magic: El Encuentro™ - Cuarta Edición son marcas comerciales registradas
de Wizards of the Coast, Inc. Artwork © 1995 PeteVenters

EDICION EE.UU.

PUBLISHER:
TSR INC.

FICTION EDITOR:
BARBARA G. YOUNG

ASSISTANT EDITOR:
DALE A. DONOVAN

ART DIRECTOR:
LARRY W. SMITH

EDICION ESPAÑA

DIRECTOR:
LUIS VIGIL

REDACTOR JEFE:
FRANCISCO JOSÉ CAMPOS

REDACTORES:
JAIME ALBA
LAURA BALESTRA
ANGEL CARRILLO
LUIS D'ESTRÉES
MARTA DOTÚ
RICARD IBÁÑEZ
ALEX MIQUEL

LLUÍS SALVADOR
JORDI ZAMARREÑO

TRADUCTOR:
LAURA BALESTRA

ILUSTRADORES:
XAVIER MUSQUERA
LLUÍS MIRACLE

CORRECTOR DE ESTILO:
FRANCISCO SOLSONA

DISEÑADORES GRÁFICOS:
MIGUEL ANGEL ESCOBAR

LLUÍS GUILLÉN
ANTONIO SÁNCHEZ

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN:
HANS L. KÖTZ

DIRECTOR COMERCIAL:
FRANCISCO MORALES

DIRECTOR DE PUBLICIDAD:
ANGEL SOMOZA

ARTICULOS

12 OFICIOS Y BENEFICIOS

Aparte de las consabidas monedas de oro, ¿de qué otras formas se puede recompensar a los nunca bien ponderados PJ?



20 UNA OPORTUNIDAD UNICA

Adquiera por un precio irrisorio uno de los maravillosos lotes de objetos mágicos de Bargle el Infame. ¡No deje escapar esta increíble oferta.

25 DOS CABEZAS PIENSAN MEJOR QUE UNA

Las partidas con dos másters son más organizadas. Que no es poco

28 INTRIGAS DE DRAGON

Un buen dragón no se limita a pelear cuando le invaden el cubil. Son mucho más listos de lo que creemos.

38 LA VERDADERA NATURALEZA DEL MAL

Los villanos realmente odiosos son los que más atraen a los jugadores. Aunque sea para rebanarles el gaznate...

44 GEN CON '95: ¡ROLEROS, A ESCENA!

Últimas novedades, logros e informaciones fidedignas acerca de esa cita ineludible que tenemos todos en noviembre.



SECCIONES

4 EL RUGIDO DEL DRAGON

¿Con qué «rara draconis» apoyará el dire sus doctas palabras?

6 PLUMAS ENVENENADAS

Sea bienvenido todo aquel que tenga algo que decir.

8 EL ORACULO DE LOS DIOSES

Dioses, sí, aunque a veces parezcan bastante humanos.

9 +3 EN CARISMA

Si estás más agobiado que Raistlin en un concurso de chistes, será porque tú quieres.

10 EL HERALDO DE LA CORTE

Gente inquieta de todos los rincones del reino.

11 EL ZOCO DE LANHKMHAR

No, a Tasselhoff no le dejamos que venda nada, por si las moscas.

62 RUNAS Y PERGAMINOS

Leer es una de las aventuras más maravillosas.

63 JAQUE MATE

Lo que llena nuestro corazón y hace temblar a nuestro bolsillo.

64 CON PIES DE PLOMO

Aplicando las más modernas técnicas a la fantasía típica



65 BYTES Y MAZMORRAS

De manos en el teclado y de cara al monitor. ¿Quién dijo que era un castigo?

66 LA ULTIMA TIRADA

Descabello filosófico para acabar la lidia del saurio.

MODULOS

46 TIERRA IMPIA

(Módulo para AD&D, niveles 2-4)
¿Quién está enterrado a las afueras del viejo monasterio?



58 EL ULTIMO DRAGON (MAGICO MUNDO DE COLORES)

(Módulo para Fanhunter, el JdR picodecadente) Una misión suicida de importancia subliminal, sólo para narizones con agallas y poco cerebro





EL RUGIDO DEL DRAGON

UNA NUEVA OPORTUNIDAD

Los lectores habituales de esta revista, y sobre todo aquellos que tengan la santa paciencia de leerse estos editoriales, recordarán que, hace unos meses, les conté mis temores respecto al mercado del juego de rol, un mercado que, en aquellos momentos, registraba un claro crecimiento de las empresas fabricantes, un estancamiento en el aumento de jugadores y el inicio de un fenómeno paralelo que, yo me temía, iba a distraer público de nuestros amados JdR: el del coleccionismo de cartas de juego.

Bueno, pues, desgraciadamente (a nadie le hubiera encantado más que a mí el que me equivocase), el tiempo me ha dado la razón. El fenómeno de las cartas de juego, básicamente de *Magic*, ha distraído horas de juego y dinero gastado en las tiendas, de los tradicionales JdR. Y, hasta tal punto ha llegado esto, que algunas de las tiendas antes especializadas en JdR han venido en transformarse en tiendas cuasi monográficas de *Magic*. Y nos dicen los vendedores que muchos aficionados, que antes iban comprando sus nuevos JdR o sus suplementos para los ya existentes, ahora se dejan los cuartos en las dichas cartitas. Y todos sabemos que los dineros en todos los bolsillos son limitados: cuando se gastan masivamente en una cosa no dan para otras.

Total, que los tradicionales fabricantes de JdR lo estamos notando: vean las pocas novedades que aparecen para los juegos ya establecidos, fíjense que algunos juegos nuevos, anunciados a bombo y platillo, se han quedado en bien poquita cosa. Repito: hay poco dinero, y el que hay, se va a cartas.

Y no se ha producido el tan cacareado, por muchos, traspaso de nuevos aficionados que, iniciados en los juegos de cartas, se pasarían (decían esos expertos) a los JdR, ayudados por la similitud de temáticas, vocabularios, etcétera.

Bueno, no seamos tan negativos, que aún llevamos el sol de las vacaciones en los ojos y resulta difícil ver tinieblas con ellos. Informaciones que nos llegan de los EE.UU., hablan de que próximamente (allí se habla de las próximas Navidades), se va a llegar a la cúspide en la «locura» de las cartas... afición que luego se nivelará en su justo número de aficionados y ventas, lo que permitirá el redespegue de los JdR.

Quizás en España este nivelado de la curva ascendente llegue más tarde, retraso éste propiciado por la aún reciente aparición de la edición española de *Magic*. Pero llegar, llegará. Y, entonces tendremos una nueva oportunidad.

—Luis Vigil

P. S. — La ilustración de cabecera es un cachondo Dragón que tuvo la amabilidad de dibujar para todos nosotros el gran humorista Gin, buen amigo y decano de los hacedores de la mejor revista de humor del país: *El Jueves*.

DRAGON® Magazine and DUNGEON® are published by TSR Inc., P.O. Box 756 (201 Sheridan Springs Road), Lake Geneva WI 53 147, United States of America. DRAGON and DUNGEON are registered trademarks of TSR Inc. Editorial material on this issue was published in DRAGON® issue 216 ("Bazaar of the Bizarre"), DRAGON® issue 217 ("Two Heads Are Better Than One"), "Boons and Benefits", DRAGON® issue 218 ("Dragon Intrigues", "The Nature of Evil") and DUNGEON® issue 54 ("Unhallowed Ground") and is copyrighted 1995 TSR Inc. All Rights Reserved in English and Spanish. Published here by permission of TSR Inc. All rights to the contents of this publication are reserved, and nothing may be reproduced, in whole or in part, without first obtaining permission in writing from the publisher. Material published here does not necessarily reflect the opinions of TSR Inc. Therefore, TSR will not held accountable for opinions or mis-informations contained in such material. ® designates registered trademarks owned by TSR Inc. Most other product names are trademarks owned by the companies publishing those products. Use of the name of any product without mention of trademark status should not be construed as a challenge to such status. Copyright © 1995 TSR Inc. All Rights Reserved. All TSR characters, character names, and distinctive likenesses thereof are trademarks owned by TSR Inc.

Fanhunter: El Juego de Rol Epicodecadente es propiedad y marca registrada de Farsa's Wagon. Derechos reservados.

Copyright © Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en este idioma. El material publicado en Dragón Magazine no refleja, necesariamente, las opiniones de Ediciones Zinco. Por consiguiente, la empresa editora rechaza toda responsabilidad inherente a las opiniones aquí manifestadas o cualquier información errónea publicada. Todo el material publicado en Dragón Magazine se convierte en propiedad exclusiva del editor, a menos de que se haya llegado a acuerdos específicos al respecto, antes de su publicación. Dragón Magazine agradece el envío, no solicitado, de material escrito o gráfico; sin embargo, el editor no puede, en ningún caso, aceptar responsabilidades por tales envíos. El material enviado nunca será devuelto, por lo que sugerimos el envío de fotocopias, o bien copias en disquetes de ordenador, nunca de originales. Dragón Magazine, número 21, septiembre de 1995. Edita: Ediciones Zinco S.A.; Avenida de Roma 157, 9.º; 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones: Luis Vigil. Exclusiva de publicidad: A.S., Torroella de Montgrí, 7. Entlo. D. 08027 Barcelona; Tel.: (93) 2740460, fax (93) 3119154. Grabados: MC. Imprime: Rotographik. Distribuye: Coedis, S.A., Avenida de Barcelona, 225, Molins de Rei, Barcelona. Depósito Legal: M/7398/93

Precio para Canarias, Ceuta y Melilla:
475 Ptas (Incluye transporte)

Impreso en España. Printed in Spain



La ilustración de portada de este número, obra de David O. Miller, nos muestra los frutos que da la muerte, cuando sus semillas, los cadáveres, son plantadas en "Tierra Impía"

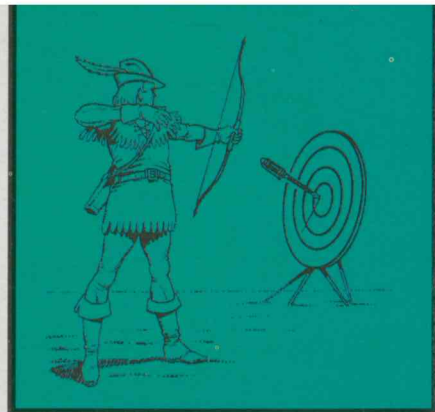
OLVÍDANNE DE LOS DADOS. OLVÍDANNE DE LAS TRABLAS...



KLASIKOV KLAD JE SVET NA KROJE

PLUMAS ENVENENADAS

Nuestras cartas no son raras ni infrecuentes. Todo lo más, un poco particulares. Y todas tienen un alto valor para nosotros.



MAS O MENOS LO DE SIEMPRE

Hola, amigos. Aquí vendría una traducción al elfo, enano, orco y otros idiomas, pero en mi castillo sólo enseñan castellano.

Soy un chico que llevo jugando al rol desde los diez años (ahora tengo dieciséis) y me gustaría saber qué hay que hacer para dedicarse profesionalmente al mundo del rol.

¿Se os pueden mandar nuevas categorías de personajes, aventuras, dosiers varios e ideas diversas, habiendo una cierta posibilidad de que se publiquen?

¿Qué calidad mínima deben tener? ¿Por qué todos los módulos de AD&D y D&D están hechos por norteamericanos o ingleses? Creo que hay muchos y muy buenos escritores de módulos en España, y creo que si dijera que «el que no ha escrito un módulo de AD&D o D&D en su vida, tire la primera flecha» en vuestra redacción, muy pocas flechas volarían.

También aprovecho para decir que si alguien quiere escribirse conmigo, juego al AD&D, D&D, La Llamada de Cthulhu, Stormbringer, Runequest, Merp, Mighty Empires, Ragnarok, Cazafantasmas, Star Wars, Heroquest, AD Heroquest y alguno que otro más, aunque mis favoritos son AD&D y La Llamada de Cthulhu.

Un saludo (traducido al elfo, enano, orco y otros tres idiomas, a elección del DM).

Jorge de Torres Rodríguez
C/. Porto Colón, 6, 9.º, C, Esc. Izqda.
Alcorcón (Madrid)

No vamos a entrar a repetir lo de los módulos, que si el material foráneo o autóctono para la revista, etcétera, por ser estos temas trillados hasta la saciedad. La respuesta en todo caso a tu pregunta, amigo Jorge, es sí. Lo de profesional del rol es bastante más duro, ya que no se enseña en ninguna universidad que sepamos. Estamos persuadidos de que es cuestión de estar en el lugar apropiado en el

momento adecuado, y echarle muchas ganas y mucho trabajo. A nosotros nos ha funcionado, por lo que se ve... Hecho queda tu llamamiento también.

DUDAS CANDENTES

Distinguidos señores, pido ayuda y consejo para las siguientes cuestiones que impiden mi meditación:

Módulo «El destino de un mago». Leo con asombro cómo las actividades de Elzid Natholin atrajeron la atención de los Planos Inferiores y sin embargo el Hamatula Baatezu pertenece a los planos exteriores ¿Cómo es esto posible?

Módulo «Al norte de Narborel». Si para jugar al AD&D sólo se necesita la GDM y el MJ, ¿por qué pedís que usemos armas cuyas características vienen explicadas en otros manuales?

En el artículo publicado en la revista DRAGON MAGAZINE número 14 titulado «¡Tírale de las orejas!» aparecen licántropos con niveles y dados de golpe; sé cómo un PJ corriente aumenta de nivel, pero ¿cuántos PE necesita un licántropo para ascender de nivel? ¿Cuántos dados y de qué tipo debe tirar para obtener puntos de golpe?

Por último, un comentario sobre la portada del DRAGON MAGAZINE número 18: esta situación puede ser poco usual pero no me negaréis que a veces es mejor morirse los labios y permanecer quietecito.

Antonio Martín Yuste
Getafe

A ver, a ver, que cada día hiláis más fino. En El Destino de un Mago... ¿De verdad tiene tanta importancia? Míralo como «exigencias del guión», «taumaturgia del máster» o simple despiste del autor. Por lo demás, seguimos creyendo que se trata de una estupenda aventura.

Cuando en un módulo se hace referencia a un determinado suplemento (¿daga empaladora +1 y el Manual del Buen Ladrón, por ejemplo?, es porque su autor lo ha utilizado y recomienda su consulta,

que no su posesión. Ya se sabe que nosotros no estamos en esto para perder dinero, como es lógico. Pero nunca es obligatorio comprarse nada si no lo necesitas de verdad: el DM siempre está autorizado a hacer los cambios que crea convenientes. Con poner una daga +1 normal y potenciar los ataques por la espalda del ladrón, todo solucionado.

Hombre, si un PJ es licántropo, se debe ganar la vida de alguna manera (léase guerrero, mago, clérigo, etcétera), y no será «de profesión, hombre lobo». Aplícale pues las reglas para la clase de personaje que sea, y si eres muy tiquismiquis, trátalo como un personaje de clase dual (Lo Que Sea/Licántropo. Trátese esta clase como Guerrero). Por supuesto, para la parte de licántropo hay que referirse al Compendio de Monstruos.

Tienes toda la razón en lo de la portada, pero... pregúntale a la miriada de «caóticos-machaca-PNJ» que corren por ahí. Estos primero pegan y luego preguntan. Ergo...

SALUDOS DESDE MADRID

Soy un chico de 18 años de La Coruña que juega, desde hace más o menos tres años a Star Wars, Vampiro, Mutantes en la Sombra, Paranoia, etcétera. Pero el juego que más me gusta y con el que más experiencia tengo es el AD&D. Aunque estoy estudiando en la capital, y aquí no juego, en La Coruña tengo un grupo de amigos con el que nos damos unas partidas cuando podemos, y me mantengo en el mundillo.

Hace unos cuantos meses que compro DRAGON, y la verdad es que me agrada mucho, pero como nunca llueve a gusto de todos, ahí van un par de opiniones:

—La revista que escribís me parece demasiado orientada a gente de dinero. Empezando por un precio que me parece muy alto para la cantidad de publicidad que tiene la revista y lo poco que tiene de extensión (todo sea dicho: las portadas

alucinantes y los dibujos a color no llueven del cielo, pero aún así...). También me parecen demasiadas presentaciones de juegos y módulos nuevos, y muy pocos módulos y aventuras escritas.

—No es mi interés meterme en las trifulcas personales de la gente que escribe a «Plumas Envenenadas», pero sí dar mi opinión, que gran parte de la gente que conozco comparte: DRAGON debería especializarse en AD&D, que es lo que siempre la ha hecho diferente de las demás. Ya hay varias revistas que se ocupan de los juegos en general.

—Creo que no soy el único chico de España que, teniendo experiencia e inventiva sobre un juego, le falta una buena base: me considero un buen jugador y un buen DJ, pero a la hora de sentarme delante de un folio para diseñar una campaña no sé por dónde empezar y, a veces, cómo seguir. Vosotros, gente de experiencia, no estaría de más que de vez en cuando cambiáseis un artículo acerca de «nuevas formas de matar un contemplador» por uno de «cosas que todo el mundo sabe acerca del diseño de una aventura, pero que merecen ser recordadas».

—Los sectores más radicales de por donde me muevo mencionan una revista DUNGEON y otra DRAGON norteamericanas, que dieron lugar a ésta, y que son bastante mejores. Se os lo hace saber.

—Una pregunta: ¿Recomendáis posibles fracasos en clubes abiertos al público oficiales, o un enredecido y rancio ambiente en arcaicas partidas iguales desde hace años?

Mis humildes opiniones no van ni con mucha experiencia como lector ni con ánimo de ser crítica destructiva, sino para ayudar y como primera impresión de la revista. Gracias por leer la carta y un saludo. Hasta siempre.

Diego Corral
La Coruña

Y no podemos más que agradecer tu sinceridad. En esta misma línea «de corrección fraterna», contestamos a tus sugerencias con nuestros habituales matices:

—La licencia de TSR vale una pasta, y hacemos verdaderos malabarismos (lo del papel es el último) para salir puntuales, en color y con un contenido que estimamos de interés para los lectores. Si empezamos a hacer recortes, nos quedamos en la miseria.

—Muchos son los lectores que se quejan de lo contrario, de la excesiva presencia de AD&D en DRAGON, cosa que nosotros vemos lógica; pero a la vez mantenemos el compromiso con todos los jugadores de rol en general, ya que por difusión y ventas, llegamos a más sitios que las demás revistas. Todo es cuestión de equilibrio, y a nosotros nos parece la más correcta de las posturas.

—De hecho, los hemos publicado: Lo Que No Se Debe Incluir (10), Los Secretos de los Maestros... (11), Echando Mano de los Libros (18), etcétera.

—No hace falta que nos cuentes quiénes son nuestro papá y nuestra mamá. La idea era combinar ambas revistas para que no tuviéseis que gastaros demasiado dinero. Salvo excepciones e idioma, ambas ediciones son bastante parecidas, y TSR nos ha felicitado varias veces por nuestro trabajo. Todo es cuestión de gustos.

—Recomendamos una mezcla al cincuenta por ciento: en el club siempre te puedes divertir y aprender cosas para aplicar a tu partida «habitual». Aislarse es mal asunto.

Sigue leyéndonos si te gustamos y tus opiniones serán bienvenidas siempre que quieras enviármolas.

UN DRAGON EN MI BUZON

Soy un joven rolero de 17 años de Sevilla. Hace unos días adquirí vuestra revista y me encantó. Os felicito por vuestro trabajo.

Me gustaría saber las condiciones para ser suscriptor de DRAGON (tarifas, formas de pago, etcétera).

También me gustaría saber dónde puedo conseguir un dado de diez caras de color negro. He estado buscándolo por varias tiendas de mi ciudad y me ha sido imposible encontrarlo.

Sin más, se despide.
Manuel Gordillo
Sevilla

Se suelen publicar en la revista periódicamente cupones de suscripción. La tarifa para diez números en España es de 4.740 pesetas, y se puede pagar con talón, tarjeta de crédito, giro postal, reembolso, etcétera. Envía tus datos a nuestro Departamento de Suscripciones, junto a la forma de pago elegida, y ya está.

¡Vaya capricho el tuyo con los dados! Sin embargo, si no lo encuentras en tu ciu-

dad, consulta a alguno de nuestros anunciantes que tenga servicio de venta por correo. Los que nosotros vendemos tampoco son negros, eso te lo podemos asegurar.

EL RETORNO DEL ELEPE

Hola de nuevo y saludos del club NYM-COM. Lo primero de todo, felicitaros por esta maravillosa revista, peloteo aparte.

Pero como no todo puede ser así, os vamos a echar un poco de bronca: cuando enviamos el ELEPE a concurso, lo hicimos escribiéndolo a mano para que cupiese en la hoja que venía con la revista. Pues bien, resulta que mi letra no debía ser tan aceptable como yo pretendía, ya que la línea donde deberían aparecer los puntos de experiencia está ligeramente cambiada. No es un cambio muy importante, pero fastidia un poco. Ahí va la línea en el original:

3+2 DG: 2.228'164*PI, 4+2 DG: 2.864'784*PI

Una vez solucionado el problema, me gustaría preguntaros algo. ¿Para cuándo el próximo concurso? La verdad es que nos sentimos inspirados com para participar en un montón más. ¿Para cuándo el Manual de los Planos? ¿Y el famoso BattleSystem? Saludos desde Cambrils, y hasta pronto.

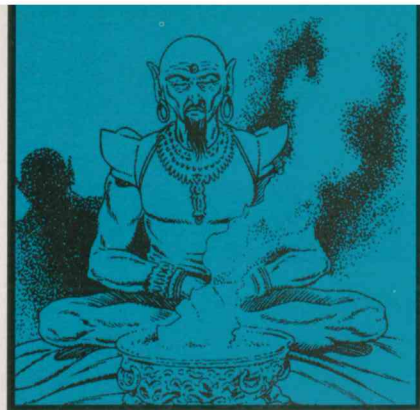
Antonio Morales Muñoz
Cambrils (Tarragona)

Gracias muchas por la aclaración, que más vale tarde que nunca. En efecto, el señor Tasselhoff se quejó amargamente de tu letra en su día, y hasta ofreció (¡temerario él!) un 10 por ciento de descuento en la matrícula de su curso de caligrafía para ti. Lo más seguro es que ya se le haya olvidado: el maldito kender tienen muy poca memoria cuando se trata de rebajas.

¡Para concursos estamos, con el jaleo que tenemos liado con la GEN CON! Ya podéis dar gracias que hemos estado trabajando a tope este verano, y tenéis DRAGON y novedades varias. Quizás un poco más adelante montemos alguna cosa, pero de momento... Ni Manual de los Planos ni BattleSystem (que TSR tiene un poco «paradito») constan en nuestra lista de los «Cuarenta Principales»; pero si es por planos y recontraplanos, se está gestando para dentro de poco la aparición de Planescape en castellano. Seguro que te gusta mucho más.

EL ORACULO DE LOS DIOS

Tu pregunta, nosotros, si sabemos la respuesta, te responderemos encantados de poder ayudarte...



• **¿Es posible adaptar las reglas que te parezcan mejores de cada sistema (siempre que sean compatibles) e integrarlas al juego que más te guste? ¿Rompería esto algo en el esquema básico del mundo en cuestión?**

Romper, romper, aparte de la ortodoxia, no creemos, si sabes lo que te traes entre manos. ¿Has considerado la posibilidad de escribir tu propio juego? Puede que te sea más fácil que integrar por aquí y por allá.

• **¿Por qué no habéis llamado a la novela que relata los acontecimientos del módulo Libertad, tal y como se llamó aquí, El Zigurat de Kalak, y no simplemente una traducción? (Al principio no sabía que os referíais a ese libro hasta que en los créditos del Zigurat de Kalak en título en inglés, The Verdant Passage)**

Más que nada, por descoordinación con Timún Mas, que ya sabes que es quien se encarga de las novelas. Ambas empresas van tan de cráneo que apenas tenemos tiempo de intercambiar informaciones e impresiones.

• **En los Reinos Olvidados, ¿qué Compendios de Monstruos, además del de dicho mundo se pueden utilizar?**

Por supuesto, el Compendio Básico, que son monstruos más o menos genéricos, atendiendo siempre al hábitat y a la frecuencia. También se puede «importar» alguno bicho de la *Dragonlance* aislado (*Ravenloft* y *Sol Oscuro* es mejor no tocarlos), especialmente si hay un mago invocador por medio.

• **¿Necesitan los PJ la pericia**

de leer/escribir para utilizar libros de magia, tomos, manuales y similares? ¿Y para utilizar pergaminos y libros de conjuros?

Un PJ debe ser capaz de leer para utilizar cualquier objeto mágico con letras, incluyendo libros y pergaminos.

Técnicamente hablando, los magos y los bardos no requieren tener esta pericia, aunque algunos másters lo aplican como regla. Los libros de conjuros están escritos en una especie de alfabeto cifrado personal, y hasta los personajes iletrados pueden confeccionarse el suyo propio (a base de rayas, dibujos, etcétera) si saben cómo lanzar conjuros. Nótese que Leer Magia siempre le da a quien lo utilice la habilidad de leer un pergaminos, aunque el PJ no pueda utilizar ese hechizo (conjuros de mago si se es clérigo, etcétera). Por esa misma razón, a los ladrones no se les requiere que tengan la pericia para usar su habilidad Leer Lenguajes (se supone que se las arreglan para entender lo que allí dice si sacan el tiro).

• **¿El manual del jugador del AD&D trae fichas de aventura? ¿Si tienes sólo el Manual del Jugador se puede crear una aventura? ¿Y si sólo se tiene la Guía del Dungeon Master?**

¿Con «fichas de aventura» quieres decir módulos o ideas para módulos? Quien crea la aventura suele ser el máster (si lo hacen los jugadores, la cosa puede acabar en un despiórrre), por lo que necesita la GDM. Teóricamente es posible

escribir una aventura sólo con la Guía (nada más que con las tablas de objetos mágicos hay para generar ciento y la madre). Pero como que las reglas básicas del AD&D están en el Manual, saca las conclusiones tú mismo...

• **¿Existen todavía las Gazeteers? Si es así, ¿dónde podría conseguirlos? ¿Son para el D&D o valen para el AD&D? ¿Y para Dark Sun?**

Nos parece recordar que aparecían algunas D&D Gazeteers en el catálogo general del 94 de TSR; y puede que las encuentres (especialmente alguna antigua) en tiendas especializadas que tengan material en inglés de TSR. Y ya sabes lo que nosotros siempre decimos: con un poco de trabajo, todo se puede adaptar.

• **Una preguntilla sobre Spellfire. Cuando la carta de evento Transformación obliga a todo el mundo a descartarse de lo que tenga en la mano, ¿puedes jugar algún evento antes de que sueltes las cartas?**

No. Una vez que se juega una carta, todos sus efectos han de ser resueltos antes de que se pueda jugar otra carta. Las únicas excepciones son las cartas que niegan los efectos de la carta original. Por ejemplo, se puede jugar una *Calma* en respuesta a una *Transformación*, y nadie se tendrá que descartar. Sin embargo, no puedes jugar una *Caravana*, por ejemplo, para que entre en juego antes de que te descartes.

Nota del Oráculo:

Agradecemos muy sinceramente sus precisiones a Benigno Megido, de Asturias, sobre un par de «meteduras de pata» cometidas en la sección. Efectivamente, sólo los guerreros pueden utilizar especialización en armas (página 52 del MdJ), y el peso de las monedas sería de medio kilo las 50 (página 134 de la GDM). Ojalá fuese todo el mundo tan conciso, tan educado y tan sagaz a la hora de subsanar estos fallos. Pasamos tu mensaje a Laura Balestra, gracias otra vez.



El Dragón Rojo

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS Y LITERATURA DE FANTASIA

Juegos de Rol y Tablero. Librería, etc. Especializado en material de AD&D (Zinco, Timun Mas, Ral Partha, D.C./T.S.R. comics), D&D Básico (Borrás) y Tierra Media (Minotauro, Jocs Internacional y Mithril Miniatures).

Librería Góngora

c/ Mariano Cubi, 70-74
08006 - Barcelona
Telf. 200 75 67

+3 EN CARISMA

Y eso que sólo quedan un par de meses para la GEN CON, pero la gente ha empezado a moverse ya. Pues por nosotros que no quede...

—Se empieza a jugar una campaña de la *Llamada de Cthulhu* por correo; los interesados lo único que deben hacer es mandarme una carta con 40 pesetas en sellos. Prometo, y es más, juro contestar y hacer la campaña lo mejor posible.

Mi dirección es:
Eugenio Mariscal Quintero
C/. Servando Camuñez 12,
primero, D
11100 San Fernando (Cádiz)

—Saludos, gente de *Dragonlance*, *Forgotten Realms*, *Dark Sun*, *Ravenloft* y demás reinos impublicados en este país:

Soy un máster (cuando puedo) de los *Forgotten* y quisiera cartearme con gente que le guste el *AD&D* por encima de otros juegos de rol, sin importarme edad, sexo o mundo de origen. (Yo tengo 24 años.)

(Nota: preferiría que fueran chicas y de edades entre los 14 y los 17 años; ya me escribo con un par de ellas y me encanta su manera de pensar.)

La persona que esté interesada, que escriba a:

Pedro Talavera Romero
C/. Sierra Contraviesa, 38, cuarto, C
28018 Madrid

Nota de la Redacción: ¿Sólo su forma de pensar? Malamente te coman los tanar'ri...

—Salud a la guarida...

Busco contactos de otros planos, para conocer costumbres, culturas, aventuras, odiseas, riquezas, alegrías y tristezas... y hasta a lo mejor, lo más interesante, unirme para aventurar por correo, el gran Sioux «experiencia» me acompaña a todos lados, y es mi fiel guardaespaldas... Quiero contactar con

gente que juegue *AD&D* en particular, pues es a lo único que voy.

Prometo contestar todas las cartas.

Que la fuerza los acompañe.

Vinicio Ascone Michelis

Bartolito Mitre 2678

11300 Montevideo (Uruguay)

Internet: Vinnie@cs.com.uy (Only for few bytes, 10 kb maximum, please)

—Atención el club *Goblin Loco* de Almería ha resurgido de entre las cenizas, y con más fuerza que diez mil bollycaos, grita: ¡Hey, que estamos aquí!, el virus del rol llega hasta Aguadulce y sigue avanzando. Ya no hay solución, estamos bajo sus efectos. Nos gustaría cartearnos, faxearnos, modemarnos, gritarnos, silbarnos, telegrafiamos... (podría seguir así por mucho tiempo)... incluso telefonearnos con entes que compartan nuestras aficiones. Prometemos responder a todas las cartas y rezaremos para que Correos las entregue sin errata, demora o pérdida alguna.

Escribid a:

Francisco Javier López Escámez

C/. Adelfas, 6-

Aguadulce
04720 Almería
Tel. (950) 34 35
74 y preguntar
por Fran.

—Busco gente de Burgos para formar un club de rol serio. Con fanzine, local, jornadas y lo que haga falta. Soy máster experto en *AD&D* (Raventloff), *Oráculo* y *Merp*.

Mandad vuestras saetas con mensaje a la siguiente dirección:

Alberto Ausin
Av. del Cid, 90, décimo, B
09005 Burgos
P. D. mínimo de edad de 16 tazacos.

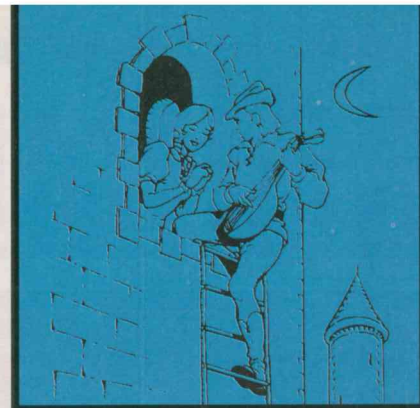
—¡Hola! Criaturas del Bosque:

Soy un jugador novato que busca gente para jugar al *AD&D* (segunda versión). He intentado meter a mis amigos y gente de clase, pero a la hora de soltar el dinero que vale cada *Manual del Jugador*, me han dejado más solo que la una.

Así que busco gente que ya tenga el dichoso *Manual* o la *Guía del DM* para estrenar el mío, o que no lo tenga pero esté dispuesto a comprarlo.

Yo tengo el *Manual del Jugador*, la *Guía del DM* y la *Pantalla del DM*, y estoy dispuesto a ampliar mi biblioteca. Si estás en mi caso o te interesa esta carta, escribe a:

Efrén Ayala Pardo
Apartado de Correos 7052
08080 Barcelona





COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN

TEBEO ANTIGUO

JUEGOS DE ROL Y CARTAS

FIGURAS DE TODAS MARCAS

WARGAMES

ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

C/PORTUGAL, 36 - 03003 ALICANTE TF. (96) 592 30 40

EL HERALDO DE LA CORTE

Sin necesidad ni de parabólica ni de satélite, llegamos a medio mundo. No hace falta estar abonado, simplemente interesado en el rol...



• El Círculo de Rol de Palencia, como en años anteriores, se está encargando de la organización del *V Torneo de San Antolín* que tendrá lugar los días 31 de agosto, 1, 2 y 3 de septiembre en Palencia, coincidiendo con las ferias y fiestas patronales de nuestra ciudad.

Para llevarlo a cabo se cuenta con:

a) El cuerpo de organizadores de todos los torneos y actividades de rol desarrolladas en Palencia.

b) Un nutrido grupo de másters independientes.

c) Presupuesto propio para gratificar con 1.000 pesetas, más gastos de desplazamiento, a los másters ajenos al Círculo de Rol de Palencia que organicen una partida oficial en el torneo.

d) Colaboración del Ayuntamiento de Palencia, lo que supone formar parte del programa oficial de fiestas de Palencia.

e) Publicación de carteles anunciadores.

f) Edición de pegatinas que serán distribuidas entre los jugadores.

g) Presupuesto con el que hacer frente a los gastos genéricos.

h) Convenio con el bar del Círculo que permita a participantes, bebidas y bocadillos a precios irrisorios.

i) Amplios locales propios convenientemente amueblados.

j) Información pertinente en prensa, radio y televisión local.

k) Número más que suficiente de plazas totalmente gratuitas.

En definitiva nosotros nos encargamos de todo lo imprescindible y necesario para que el *Torneo de Rol San Antolín* siga siendo el mejor torneo de rol de Castilla y León. (Por mucho que les duela a nuestros compañeros de Valladolid.)

Para mayor información pueden contactar con:

José Fco. Aparicio
Tel. (979) 72 04 92
Círculo de Rol Palencia
Círculo Católico de Palencia
C/. Queipo de Llano, 12
34001 Palencia

Nota de la Redacción: ¡Y duran y duran, como el conejito de las narices! Con cuatro clubes más que salgan como éste, nos vamos al paro. Por cierto, muy chula la pegatina. ¿

Podéis enviar alguna más, porfa?

• Saludos, roleros de la comarca del Dragón:

El Club de Rol Villanueva (CRV) informa: Buscamos gente para aumentar el número de socios. Tenemos una consulta para aclarar las dudas e informarte sobre el mundillo del rol. Estamos realizando un fanzine.

Para más información llama al:

(91) 682 48 21

Pregunta por Alex, a partir de las 15.00 h.

O bien, escribe a:

Alejandro Fdez.-Montes Simón

C/. Mérida, 5, bajo, C

28903 Getafe (Madrid)

o Alejandro Fdez.-Montes Simón

José A. Primo de Rivera, 18

10812 Villanueva de la Sierra (Cáceres)

Otra Nota Fuera de Compás: *La próxima vez, mandad el dibujo a tinta china o rotulador. ¡Nuestros escáners tiemblan cada vez que ven un dibujo a bolígrafo!*

• Comunico a los lectores y lectoras de esta publicación rolera que próximamente comenzará el juego por correo *Fútbol Manager* en el que veinte entrenadores competirán con su respectivo equipo durante veinticinco jornadas en el que se decidirá un único campeón de Liga. Los equipos son los veinte equipos que militaron en la Primera División de la Liga Española, junto con todos los jugadores que empezaron la liga 1994/1995. En cada turno de juego decidiréis la táctica de vuestro equipo, los jugadores convocados. Tendréis información sobre los jugadores lesionados, los jugadores sancionados, el Pichichi y el Zamora de cada jornada...

Cada turno de juego cuesta 200 pesetas, excepto la primera, que cuesta 500 pesetas. En la primera jornada recibiréis un manual de instrucciones para empezar a jugar, las hojas necesarias y un turno gratis.

Además, el ganador de la liga recibirá un premio sorpresa...

P. D. Prometo por mi honor de elfo que no me escaquearé.

Los interesados, escribidme a la siguiente dirección:

Pedro Pinillas Marqués
C/. Serafín Morales, 23
24100 Villablino (León)

• Dear Dragon:

Somos la Vocalía Juvenil de la Asociación de Vecinos Amargacena, y al mismo tiempo somos el club de rol «AVAM», y os escribimos para deciros que nosotros también estamos rugiendo tanto o más como vuestro DRAGON. Hace ya tiempo salió una carta que envió el Club de Rol «Nivel 36», donde se explicaba la creación de esta vocalía juvenil y club de rol. La verdad es que tenemos poco tiempo de vida (abril del 94), pero nuestras actividades son ya como las de cualquier colectivo veterano. Os escribimos además para contaros las nuevas cosas que vamos a realizar y las que ya se han hecho, y para promocionarnos, ya que somos uno de los pocos clubes que disponemos de un local con bastante espacio, independiente, y que al mismo tiempo realizamos cantidad de actividades, como acampadas, salidas, talleres de cómic y primeros auxilios, actividades deportivas, ecologistas, talleres y cursos diversos, también sacamos nuestro fanzine bimestral, «Onda Joven», que abarca cantidad de temas juveniles y que tiene también su espacio dedicado al rol; de hecho, ya va a salir su número 4.

También tenemos un punto de información juvenil para enterarse de becas, cursos, vacaciones, campamentos, objeción de conciencia... Para el próximo otoño estamos preparando un taller de pintado de miniaturas y construcción de dioramas, así como fiesta de fin de año, gimkana ciclista, y nuestras III Jornadas de Rol (que serán en febrero). Ahora mismo somos unos 13 y nuestra edad media es de 15 años. Y como nos sobra espacio queremos captar más gente, sobre todo si son del Polígono del Guadalquivir. Nuestras actividades son estupendas y estamos muy contentos, así que se apunte Peña.

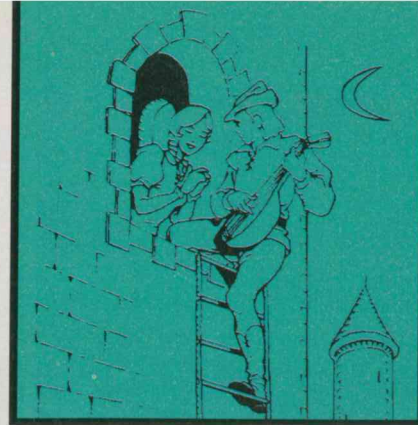
¡Ah!, un saludo muy especial para los de siempre, y a ser posible saludar a los miembros más activos de la vocalía que han hecho posible la continuidad de la misma: Tate, Andrés «el Peines», Raúl Pulgarín, y al Rapper de Fuu. Que los dados os sean propicios.

Jesús Cordoba Martínez

Nota a Secas: *Lo dicho, el mes que viene, todos a hacer cola al INEM. Pero, ¿se puede saber qué espantajo le ha picado al personal para que se lo monte tan bien?*

EL ZOCO DE LANKHMAR

O lo que es lo mismo: En septiembre, Grandes Rebajas Posbalance en el Corte Céltico...



• Narizón perseguido por el Papa Alejo cambia su guía de supervivencia en Barnacity (*Fanhunter* segunda edición + *X-Pasión Kit* + *Pantalla del Animador*) por libro de reglas básicas de *Star Wars* (a ver si los Fanhunters no me encuentran en el espacio entre tanto rebelde).

También cambiaría los tres primeros *Rolemaster Companion* en inglés y tres módulos para *Merp/Rolemaster* (*Bree* y *las quebradas de los túmulos*, *Rivendel*, *Los forajidos del bosque negro*) por los *Compendios de Monstruos I y II* (*Dragonlance*).

Los librecambistas que estén interesados pueden llamar o escribir una carta a:
Olaf Anguera Ruiz
C/. Badal, 100
08014 Barcelona
Teléf. (93) 331 55 99 (llamar de 17.00 a 20.30 h.)

Nota de la Redacción: ¿Y quién es capaz de medir la grandeza de Dick, aunque sea a través de un librecambio?

• Cambio libro de reglas de *Runequest Avanzado* y *Cyberpunk 2.0.2.0* por alguna caja de mundo de *AD&D*, excepto *Dragonlance* y *Dark Sun*. Aquellos dis-

puestos a realizar el cambio, que se pongan en contacto con:

Jordi Domínguez Fuster
Paseo Manuel Girona, 19, 1º-1ª,
08034 Barcelona Tel. (93) 205 17 94

• Estoy intentando recopilar material antiguo de *AD&D*. Módulos y en particular en inglés, por ello compraría o intercambiaría este material. Yo mismo tengo bastantes de estos módulos para intercambiar.

* Los *Gazetteer* (del 1 al 14)
* Varios módulos *X1*, *M1*, *X3...*
* Reglas Básicas, Expertas, Companion, Master e Inmortales.
Interesados llamar (de 14.30 a 15.00 horas) o escribir a:
Pedro J. Ferrandis Ferrandis
C/. Paz, 26, quinto 46003 Valencia
Tel. (96) 394 16 00

• Me gustaría vender el siguiente material contra reembolso:

* Los *jinetes de Rohan*, para el Señor de los Anillos, totalmente nuevo y con sólo un mes de uso, por 2.300 pesetas (negociables).

* También vendo el suplemento para *Dragonlance*, *Tiempo del Dragón*, en buenas condiciones

como el anterior por tan sólo 2.500 pts. Interesados, llamad por semana a Darío López Martínez al (98) 554 30 43.

• Vendo o cambio (a acordar) juego de rol en perfecto estado *Ars Mágica*, por favor, interesados llamar al teléfono (91) 332 33 04 y preguntar por José Luis (hijo).

• Se venden los siguientes juegos de rol:

- * *Stormbringer*, 500 pesetas;
 - * *Runequest Básico*, 500 pesetas;
 - * *Runequest Avanzado*, 500 pesetas;
 - * *Los Vikingos*, 300 pesetas;
 - * *Apple Lane*, 300 pesetas;
 - * *Genertela*, 500 pesetas;
 - * *La Isla de los Grifos*, 500 pesetas;
 - * *Secretos Antiguos de Glorantha*, 500 pesetas;
 - * *Glorantha*, 500 pesetas;
 - * *El Abismo de la Garganta de la Serpiente*, 500 pesetas;
 - * *Hijos de la Noche*, 500 pesetas;
- Interesados, preguntad por Marco en el (93) 232 18 43.



JUEGOS DE ROL

- Especialistas en Games Workshop
- Rol nacional y de importación
- Figuras y complementos
- Material para dioramas

WARGAMES

- 3W, Abalone Hill, GDV, The gamers ...
- Reglamentos para wargames de figuras
- Figuras de 15 y 25 mm : Battle honours, Essex, Front rank, microtanks ...

iOrganizamos partidas y campeonatos!
iAprende a pintar con nosotros!

iPedidos por correo!
Carátulas de TV, Películas, Maquetas y muchas cosas más ...

PLAZA DE VERIN, 10
28029 MADRID
TEL.91/ 739 88 31



VENTA POR CORREO A TODA ESPAÑA
☎ (96) 543 82 07

ROL & COMICS



COMIC NACIONAL E IMPORTACION
VIDEOS - CAMISetas - POSTERS
JUEGOS DE ROL - MINIATURAS



C/ DOCTOR CARO, 45 - 03201 ELCHE (ALICANTE)

OFICIOS Y BENEFICIOS



Los jugadores de AD&D suele pensar en las recompensas en términos de dinero y magia, ya que ésta es la forma que tienen de obtener puntos de experiencia. Los usan para derrotar monstruos, en esencia. Vencer más monstruos les hace conseguir más magia y más dinero, y así, *ad nauseam*. Sin embargo, en una campaña bien planteada, hay muchas maneras en las que el DM puede recompensar a los jugadores, y no sólo cargándoles de oro, plata y espadas vopales +3. Por ejemplo, la *Guía del DM*, en la página 80, menciona otros tesoros valiosos, como son las tierras o los títulos.

El estatus social, la tierra, las propiedades, los negocios, los títulos y los privilegios especiales son beneficios para todos los personajes jugadores. Hace que ahonden más en el trasfondo de la campaña, lo que puede llevar a las más divertidas aventuras políticas.

Estas recompensas también requieren que los aventureros sean más cuidadosos a la hora de tratar con los PNJ, y por lo tanto, que le presten más atención a la interpretación de su papel. El DM debe también desarrollar PNJ más complejos, y no meros clichés caricaturescos que se parecen entre ellos como un huevo a otro huevo. Algunos PJ descuidan el fomentar los contactos con los PNJ, pensando que cuando sea necesario, con un buen soborno ya está todo hecho. El dinero no puede comprarlo todo. Por eso, el DM debe hacer que los PNJ reaccionen negativamente cuando los PJ lo planteen todo en términos de «¿Cuántas monedas has dicho?»

Por ejemplo, el grupo podría visitar a un consejero del rey con la esperanza de lograr información. Mientras esperan y esperan en antecámaras y pasillos, vagando de un sitio al otro, ven a un grupo de PNJ enemigos hablando con el tipo en cuestión, después de haber entrado por «la puerta grande». Cuando pregunten el por qué, di que los otros tienen los contactos adecuados en la corte, o que pertenecen a asociaciones de reconocido prestigio. Han ascendido en la escalera social y se han ganado ciertos derechos y privilegios. Los PJ también pueden hacerlo, si lo desean.

Aunque el grupo haya corrido aventuras fabulosas, si nadie ha oído nunca hablar de ellas o si no tienen pruebas irrefutables, sus afirmaciones serán acogidas con escepticismo. («¿Que habéis derrotado a los gigantes del Bosque Oscuro?», inquirir el portero con cara de malas pulgas. «Lo siento, en mi vida he oído hablar de ellos. Por favor, apartaos y no obstaculicéis el paso».) Cuando se trate con PNJ que no

conocen al grupo, una reputación inmerecida de cobardía a causa de un único y desafortunado encuentro puede fastidiar al grupo durante muchísimo tiempo.

Las recompensas en el orden social deben ser útiles para la aventura, no una simple relación de títulos, y así los jugadores las desearán. Ser capaz de encontrarse con un PNJ importante, sin utilizar oro ni magia, sino información e influencia, merece la pena. Pero, ¡cuidado con quien confraternizas! Los PNJ son a menudo miembros de camarillas que tienen enemigos, y que criticarán su asociación con el grupo.

Los PNJ poderosos tienen influencia que pueden utilizar en favor de los PJ. Los PJ también pueden adquirir influencia haciéndose muy conocidos. En términos de juego, la influencia concede bonificaciones a los tiros de reacción. Cuanto mayor sea la influencia, mayor es el modificador y más importante es el PNJ que puede ser persuadido. No hace falta demasiada influencia para impresionar a un mayordomo, pero un duque requerirá un poco más de esfuerzo. El DM deberá modificar la influencia en base a cosas de los PJ como el estatus social, los títulos, las ocupaciones, las organizaciones a las que se pertenezca, los regalos, los sobornos, su relación con el PNJ, y lo que es más importante, lo bien que se interprete el rol de la situación.

La influencia se utiliza para conseguir favores. Cuando un PNJ muestra una reacción positiva, podrá concederles a los PJ un favor. Naturalmente, el PNJ sólo podrá conceder algo que esté en su mano; el palafrenero no podrá concertar una audiencia con el rey por muy positiva que sea su reacción. Los favores asumen muchas formas. Un favor puede utilizarse para hacer algo de la manera más rápida y eficiente, en vez de seguir el lento proceso burocrático habitual. También, para hacer peticiones especiales que normalmente no serían tenidas en cuenta. Los favores pueden conseguirle trabajo a la gente (o evitar que alguien determinado lo consiga), sacar de apuros al grupo, conseguir audiencias, afectar el resultado de un juicio, ignorar aspectos legales (o retardarlos) y en suma, ayudarles a sobrevivir en la jungla de la corte y el gobierno. Hasta cierto punto, los favores son transferibles de una persona a otra. Sin

El siempre exquisitamente vestido lord Dri'on Chumley miró al grupo de aventureros que estaba delante del noble duque. «Cierto es», dice el duque con aire de satisfacción desde su trono, «que habéis demostrado vuestro valor derrotando al malvado nigromante que aterrorizaba la región. Y en mi ánimo está el recompensaros por ello». Mira a la compañía con una velada sonrisa en los labios. «Bueno», dice el fuerte guerrero, el de la cara de poca inteligencia. «Con 50.000 monedas será mas que suficiente. Por cierto, ¿no le sobrará alguna varita mágica?»

Chumley tuvo que tragar saliva al ver la cara que puso el duque tras oír esto. La grosería y la avaricia del grupo eran mucho más ofensivas si cabe cuando Chumley pensaba en las recompensas, mucho más importantes, que tenían a su alcance. Como la admisión en la Orden del León, la elite de la guardia del duque, donde él mismo había servido y donde había tenido oportunidad de conocer a principalísimos guerreros, clérigos y magos...

embargo, muchos PNJ esperan que el PJ que solicita un favor haga algo a cambio. Esto es una cuestión de honor, y los personajes que no correspondan verán cómo su influencia se va rápidamente a hacer gárgaras. Hay muchos casos en las leyendas medievales y en la historia real de gente que se vio obligada a cumplir promesas en detrimento de sus intereses, sólo porque habían dado su palabra, y empeñarla en vano no hubiese sido honorable.

Las siguientes recompensas y beneficios están ordenadas por atractivo creciente. Aunque van numeradas, el DM no debe tirar dados para ver qué tipo de

recompensa consigue un PJ. Más bien deberá elegir lo más apropiado, no sólo algo que el PJ se merezca, sino que vaya en sintonía con sus intereses. Por ejemplo, un bárbaro no sería un buen candidato para un puesto en el ayuntamiento, mientras que el ingreso en la «Orden Fraternal de Magos» le vendría de perlas a un hechicero novato. Los hay más adecuados para los guerreros, y otros para magos o clérigos. También es importante que el personaje se haya ganado tal honor.

Algunos de los beneficios que los PJ pueden recibir incluyen pericias en no armas. El DM decide si el PJ recibe una pericia «gratis», o sube de nivel una que ya posea. Aprender una nueva pericia lleva de 1 a 12 meses.

Las tablas de «Honores», «Empleo» y «Varios» son más adecuadas para los personajes de nivel bajo. Los de nivel medio pueden recibir beneficios de las tablas de «Riqueza», «Bienes Inmuebles», «Altos Honores» o «Negocios». Los de nivel alto, «Títulos», «Feudos» o «Empleo de Elite».

Los Honores, en la tabla 1, suelen darse a un PJ (o grupo) que se ha distinguido por una hazaña particular, o por un fiel servicio a lo largo del tiempo. En general, son sólo de valor local, y si el PJ viaja lejos de su hogar serán de poca utilidad.

La tabla 2, Altos Honores, hace al PJ famoso en un área más amplia. Un modificador favorable de reacción sería bastante adecuado, y el DM debe permitir al PJ una cierta influencia sobre los lacayos y siervos con los que tenga que tratar.

Las tablas 3, 6 y 5 contienen cosas otorgadas normalmente por un monarca, noble, ciudad, mercader, organización o gremio por mor de algún servicio realizado por el PJ. No siempre se trata de matar monstruos: escribir un excelente poema, canción o libro (especialmente uno que alabe al dirigente de turno), resolver un caso difícil o impenetrable misterio, o incluso organizar un evento memorable son buenas razones para recibir un premio.

La riqueza se explica por sí misma. Las recompensas con forma de negocio son más complejas, y en la tabla 6 se ofrecen diversos tipos. Algunas, como la cuota en la carga de un barco, puede llevar al grupo a aventuras con caravanas. Sin embargo, en algunos lugares está mal visto que nobles y caballeros se embarquen en negocios, a no ser que posean un «socio silencioso» o testaferro.

El empleo es una propuesta peligrosa, ya que la diversión del rol está en la aventura, no en tener un trabajo fijo. Sin embargo, algunos trabajos son temporales o a



tiempo parcial, y pueden realizarse entre aventuras. Si esto no funciona, el PJ puede ser designado experto o consejero especial, con lo que él mismo fija sus horarios. Si el PJ es de alto nivel, puede darle el trabajo a un seguidor suyo.

Los bienes inmuebles (tabla 4) sólo pueden ser concedidos por un gran magnate o un rey, normalmente por servicios prestados personalmente, más que por aventuras genéricas.

Las tablas 8, 9, 10 y 12 son beneficios que sólo pueden ser otorgados por un rey o gran señor. Deben usarse casi con tacañería.

Los empleos de elite incluyen trabajos a tiempo completo muy prestigiosos. Son adecuados para PJ de alto nivel involucrados en campañas políticas. O si no, el PJ puede ser un «ministro sin cartera» que ejerce entre aventura y aventura.

La adquisición de un título («ennoblecimiento») es bastante rara entre las clases bajas, aunque a veces está garantizada para miembros de la casta caballeresca. No es raro que los miembros de la nobleza obtengan nuevos títulos. El término «noble con título» sugiere que también hay nobles sin él, que por cuestiones de cortesía son tratados de «Señor» o «Señora», pero que no poseen título específico.

Puede haber países donde los títulos se pueden comprar, pero el DM debe considerar que en tales sitios, los títulos son más bien comunes y no son tenidos en mucha estima. Por ejemplo, tras gastar mucho oro para convertirse en duque, un PJ puede descubrir que su cochero es príncipe. (Un visitante de la Rusia de los zares, a principios de siglo, descubrió que el conductor de su carruaje de alquiler era, efectivamente, un príncipe.) Además, la nobleza de rancio abolengo sabe bien quiénes son los «recién llegados», y los desdén con ahínco.

Los feudos son concedidos por un rey o señor a los vasallos que le han jurado fidelidad. Los feudos no sólo incluyen tierras, sino también derechos legales sobre los inquilinos que residen en el feudo. El PJ es juez y jefe ejecutivo de su feudo. Puede repartir labores y decretar impuestos. A

cambio, debe proteger a la gente del lugar con sus fuerzas militares. Un PJ debe ser como mínimo caballero o terrateniente para recibir feudos de 1 a 3, caballero armado del 4 al 5, noble del 6 al 9 y noble de alto rango para optar al 10. Muchos PJ querrán crear sus propios feudos francos, y no será extraño que un rey conceda feudos en territorios fronterizos o salvajes, donde todo está por explorar. Los señores feudales pueden conseguir feudos adicionales por servicios especiales a la corona.

La tabla 11 se utiliza para aquellos que tengan conexiones con la corte real o para miembros del gobierno.

La tabla 12 sólo debe utilizarse cuando el PJ haya tenido una larga relación con el monarca o noble importante.

Finalmente, ningún examen de los beneficios y recompensas estaría completa sin una lista de desgracias que acompañan a la vida pública. Una vez el PJ se haya hecho famoso, siempre habrá adversarios, rivales celosos, entrometidos y charlatanes que le harán la vida imposible. La Tabla 13 cataloga las posibles tribulaciones con las que el DM puede atormentar a los PJ que metan la pata, intenten ocultar algo de su pasado o se mofen de la persona incorrecta.

Los DM deberán asegurarse de convertir esas recompensas en parte activa de la campaña. Las intrigas de la corte, los favores debidos y las reputaciones que hay que mantener han dado pie a más de una sabrosa aventura. A medida que lees las listas, considera qué tipo de aventuras se pueden construir alrededor de un premio o beneficio.

TABLA 1: HONORES

1. Reconocimiento o Mención: Los actos de los PJ son reconocidos por una persona de posición, o sus nombres son impresos en un boletín o publicación oficial: +1 a la reacción durante 1-3 meses.

2. Nombramiento o Título honorario: Los PJ reciben una posición honoraria, como «Alto Preboste del Festival de la Cosecha» o un título de «Doctor en Filosofía Humana»: +1 a la reacción durante 3-6 meses.

3. Condecoración o Premio: El PJ recibe una medalla, trofeo, cinta, diploma, llaves de la ciudad, placa o certificado susceptible de ser enmarcado en una ceremonia oficial. Gana un +1 a la reacción durante 6-12 meses.

4. Pertenencia a una organización civil: Los PJ ingresan en algo como «El Más Leal y Piadoso Gremio de Pescaderos». Se convierten en «pilares de la sociedad», y

estarán a buenas con líderes locales y representantes de la Ley, consiguiendo un +2 a la reacción permanente cuando traten con ellos.

5. Cargo religioso menor: Se pide al PJ que sirva en su templo como ujier, sacristán, secretario, campanero, cantante del coro, etcétera. (Los clérigos pueden ser nombrados ayudantes del gran sacerdote.) Esto les coloca en buen lugar ante otras personas de la misma fe (reacción favorable automática). El trabajo no consume demasiado tiempo y no hay salario.

6. Arbitro mediador o Consejero: Los lugareños respetan la opinión del PJ tanto que le piden que medie en las disputas. La gente suele venir a pedirle consejo o ayuda. Esta situación puede conducir a muchas aventuras.

7. Condición de hacendado: Al PJ se le permite que añada el título de «hacendado» o «señor» a su nombre, y que tenga escudo de armas. La gente se descubre para saludarle en la calle. Es invitado a formar parte de la vida social de la aristocracia local, y se le considera líder militar y de la comunidad. En esencia, un hacendado es un miembro menor de la clase caballeresca, un caballero que no ha sido ordenado oficialmente como tal.

8. Ordenación como caballero: El PJ es ordenado caballero en una ceremonia especial. La condición de caballero da a su beneficiario muchas ventajas, pero requiere también servicio. El PJ debe observar el código de caballería. A los caballeros se les suele pedir a menudo que maten monstruos, deshagan entuertos, hagan desaparecer malvados, rescaten damiselas, etcétera, sin pedir recompensa alguna, ya que no es propio de un caballero preocuparse del dinero.

TABLA 2: ALTOS HONORES

1. Triunfo, Banquete o Monumento: El PJ abre una parada triunfal o desfile, se le ofrece un impresionante ágape o se construye un monumento en su honor. Consi-gue un +2 a la reacción durante 1-3 años.

2. Nombramiento de la Casa Real: El personaje recibe un trabajo honorario en la corte, como «Superintendente de la Cuchara de Sopa Real», con un salario anual de 50-200 mo. Debe presentarse en la corte al menos una vez al año.

3. Condecoración de elite, Honor o Epíteto: El PJ recibe una medalla la mar de aparente, como el «Gran Querubín de oro con triple hoja de roble». Puede alternar con otras personas que ostenten tal condecoración, y recibe un +1 a la reacción de por vida. Por otro lado, se le puede permi-

tir que se añada un sobrenombre rimbom-bante, como «Sir Coroman Gramel, Masa-crador de los Gigantes de las Colinas, Héroe de Dimbar y Azote de los Drow».

4. Commemoración del nombre: Una calle, un edificio, una ciudad, una organi-zación o un accidente geográfico reciben el nombre del PJ. No consigue modificador a la reacción alguno, pero todo el mundo sabe quién es, y él puede afirmar con suficiencia «Esa es mi montaña».

5. Héroe reconocido: El PJ es conocido ampliamente por sus hazañas, y recibe un +2 a la reacción vitalicio, además de las habituales invitaciones a charlas, fiestas, banquetes, estrenos, etcétera.

6. Orden de Caballería selecta: El per-sonaje es admitido en alguna orden de ricos y poderosos caballeros. Debe seguir las reglas de la orden. Los caballeros pue-den ayudarle a conseguir seguidores, a crear un feudo franco, etcétera, pero tam-bién se verá envuelto en intrigas y azares políticos. O puede ser nombrado abandera-do o portaestandarte, que está al cargo de 5-20 caballeros.

TABLA 3: RIQUEZA

1. Regalo: Joyas, ropas hermosas, muebles caros, una obra de arte, un buen caballo, armas de ceremonia, etcétera, que se dan al PJ. Si el regalo es vendido, quien lo hace puede sentirse ofendido.

2. Beca en dinero: La cantidad (1.000-4.000 monedas de la clase adecuada) no será excesiva.

3. Pensión: Un estipendio anual de 1.000-6.000 mo mientras el señor viva y el PJ le sirva. Cuando la jerarquía cambia, el beneficio se pierde.

4. Gabela: Se suele dar a los sacerdotes que tienen una responsabilidad supervisora en su iglesia. Al PJ se le da control fiscal sobre los ingresos extra generados por un establecimiento religioso. En lo que se emplee ese dinero es cosa del PJ, pero todo el mundo se enterará si no se usa para fines caritativos.

5. Fideicomiso: El PJ se convierte en fideicomisario de una propiedad, ya sea un negocio, tierra u objeto valioso. No puede vender tal propiedad, pero tiene el usu-fructo.

6. Préstamo: Se le garantiza al PJ un préstamo a bajo interés, o sin él, de hasta 20.000 mo.

TABLA 4: BIENES INMUEBLES

1. Finca rústica: Tierras sin explotar, apropiadas para la producción agraria que se ponen a disposición del PJ.

2. Finca campestre: En esencia, una

granja con sus correspondientes trabaja-dores para el PJ.

3. Finca urbana: El PJ recibe una casa de buen tamaño en la ciudad.

4. Mansión: Una casa grande y hermo-sa, toda para el PJ.

5. Torre: Una pequeña edificación forti-ficada, que puede estar situada en cual-quier parte.

6. Palacio: Una estructura opulenta en una ciudad, que requiere más de 300-600 mo mensuales de mantenimiento.

TABLA 5: EMPLEO

1. Trabajo: Como conserje, capataz, alguacil, guarda, juez de paz, recaudador de impuestos, etcétera. Puede ser a tiem-po total o parcial. El salario es de 5 a 20 mo mensuales.

2. Chollete: Un empleo que requiere poco o ningún trabajo. Se paga de 10 a 60 mo mensuales. El PJ puede contratar un sirviente para que se ocupe de todo.

3. Promoción: Si el PJ ya tiene un traba-jo, consigue una promoción y cobra el doble de su salario. Si no, se le da un traba-jo de pura fachada y cobra 75 mo mensua-les sin dar palo al agua.

4. Nombramiento gubernativo menor: De alcalde, jefe de gremio, concejal, etcé-tera. El trabajo es a tiempo parcial y el sala-rio es de 25 a 100 mo mensuales.

5. Viajes oficiales: El gobierno paga los gastos del PJ para un viaje, en el que se supone que debe hacer algún trabajo nominal.

6. Espía o informador: Al PJ se le pide que fisgonee, ya sea mientras está de aventuras o de paso en la ciudad. Su pago irá en función de la información que consi-ga.

TABLA 6: EMPLEO DE ELITE

1. Comisionado: El personaje es asig-nado a un comité real que, por ejemplo, estudia las consecuencias de la escasez de rapé o examina las propuestas de ley acerca del recorte en la longitud de los chapí-nes. El comité se reúne 1-4 veces al año durante 1-8 días cada vez. Por cada reu-nión a la que asista, el PJ recibe 10-100 mo.

2. Mayordomía: El PJ es puesto al cargo de una ciudad real, un bosque o hacienda: el salario es de 100-400 mo mensuales. La gerencia de la propiedad puede dejarse en manos de otro, pero el PJ será considerado responsable de todo lo que ocurra.

3. Castellanía o Condestabillía: El PJ recibe el control de un castillo y las tierras que lo rodean. Su salario inicial es de varios cientos de mo al mes (a discreción

del DM), más los fondos que sean precisos para mantener la guarnición del castillo. Puede buscar un senescal para que se ocupe de todo, pero él será tenido responsable de lo que ocurra.

4. Embajada: Cargo de cónsul o embajador en un país extranjero. El salario es de 200-600 mo al mes más gastos. Se le adjudica una pléyade de sirvientes y ayudantes. Las embajadas permanentes son raras: el trabajo dura 1-12 meses.

5. Jerarquía religiosa: El PJ obtiene un trabajo de prestigio en su Iglesia. Los personajes no clérigos pueden ser designados padres de la Iglesia, consejeros o incluso recibir cargos eclesíásticos que no precisen conjuros. Los sacerdotes reciben misiones especiales, como supervisar una serie de pequeños templos, ayudar en una gran catedral, o servir a un líder de la alta jerarquía. El trabajo es a tiempo parcial o total, y el salario va de ninguno a muy sustancioso.

6. Cargo de negocios: Un puesto en el consejo de un gremio o asamblea directiva de un negocio, con sueldo de 50-100 mo al mes. Hay que asistir a algunas reuniones durante el año.

7. Cargo importante: Como sheriff del condado, magistrado, gobernador general, capitán de la guardia real, etcétera. El trabajo es a jornada completa y el salario es de varios cientos de mo al mes.

8. Alto cargo del Reino: Mariscal, Gran Condestable, Mayordomo Real, Lord Chambelán, Canciller, Gran Justicia, Guardián de las Marchas, etcétera. El salario es de 1.000 mo al mes, pero el trabajo es a jornada completa.

TABLA 7: NEGOCIOS

1. Oportunidad de negocio: El PJ tiene oportunidad de «meterse en negocios» de nuevo cuño. Puede invertir hasta 20.000 mo. Muchos negocios pierden dinero en sus primeros años. Después de esto, los beneficios típicos son del 1-20 por ciento.

2. Comisión o sociedad: El PJ recibe un porcentaje o cuota en un negocio. Por ejemplo, un posadero puede pagarle por enviar clientes a su establecimiento. O puede invertir hasta 10.000 mo como «socio silencioso» en un negocio que dé beneficios.

3. Acciones: Inversión en una compañía. Si tiene beneficios, el PJ recibirá dividendos anuales de 1.000-4.000 mo anuales. Esto también puede ser ruinoso, claro.

4. Cuota de barco: El PJ obtiene espacio de carga en un barco mercante. Puede alquilar el espacio por 500-3.000 mo por viaje, o invertir hasta 30.000 mo en mercancías para transportar y vender. Los

beneficios en un viaje regular de 2-8 semanas son de un 5 a un 40 por ciento, con una pequeña posibilidad de que el barco se pierda. Los beneficios en viajes de 1-3 años pueden suponer varias veces la cantidad invertida, pero hay muchas posibilidades de que el barco nunca regrese.

5. Franquicia o Representación: Un grupo de mercaderes le da al PJ el derecho de vender sus productos o servicios en un área particular, una representación semi independiente que lleva su propio negocio. Los mercaderes dan la información y la mercancía con un descuento. Están bien organizados y sus productos tienen demanda.

6. Subsidio: El PJ obtiene una suma de dinero del gobierno para dirigir una empresa esencial, como un servicio de correo. Esto garantiza unos beneficios del 20 por ciento siempre que el negocio se lleve a cabo con diligencia.

7. Monopolio: Un beneficio altamente lucrativo concedido por el rey. Las ganancias de los monopolios (sobre la sal, las especias, la seda, etcétera) empiezan al 50 por ciento. Si el PJ abusa de su monopolio se convertirá en una figura despreciada por los ciudadanos de a pie, además de fomentar el contrabando y el mercado negro.

8. Organización de feria: El PJ tiene el derecho de organizar una feria mercantil anual y recibe una pequeña tasa (1 por ciento) sobre toda la mercancía vendida en la feria, además de un cánón que se le cobra a todos los vendedores (10-100 mo). El PJ debe concertar un área amplia y adecuada, proveer servicios policiales, judiciales, sanitarios, de almacenamiento, agua, comida y otras necesidades. El provecho obtenible con la feria depende de la mercancía, número de vendedores y compradores, red de transporte, clima, etcétera.

TABLA 8: TÍTULOS

1. Baronet/Señor: Títulos apropiados para la menor de las noblezas. A veces, ni tan siquiera hay un título, sólo una condición de noble.

2. Barón/Señor/Par.

3. Conde/Magnífico.

4. Vizconde.

5. Marqués/Conde Palatino.

6. Príncipe. El título de príncipe es otorgado a señores de grandes tierras por su propio derecho, pero es diferente del de príncipe real (el que tiene parentesco con el monarca).

7. Duque.

8. Gran Duque/Grande.

TABLA 9: SEÑORIOS FEUDALES

1. Casa solariega: El más pequeño de los feudos; en esencia es una granja con trabajadores. La casa solariega no es más que un edificio algo más grande de lo normal.

2. Pueblo: Un pueblo o aldea con 1-400 campesinos, adscrito a una casa solariega.

3. Feudo de caballero: La típica parcela concedida a un caballero, con tierras, pueblo, y un pequeño castillo o mansión fortificada.

4. Honor: Combinación de varias casas y edificios.

5. Señorío: Una gran propiedad con un castillo.

6. Feudo franco o Baronía: El feudo descrito en la GDM.

7. Feudo regional: Una gran baronía.

8. Condado, Marca o Distrito: Un área extensa formada por diversas baronías.

9. Ciudad o Puerto: Población de 1.000 a 10.000 habitantes.

10. Ducado o Provincia: Un área compuesta por numerosas baronías, condados y ciudades.

11. Ciudad: Población de más de 10.000 almas.

12. Ducado o Condado palatino: Idem 8 y 10 anterior, excepto que el PJ posee la tierra directamente, concedida por el monarca, y tiene todos los poderes de los que normalmente disfruta el rey.

TABLA 10: BENEFICIOS CORTESANOS

1. Licencia para castillo u otra plaza fuerte: Permiso para construir un castillo. Esto evita los retrasos y tasas normales. Muchos reyes limitan la construcción de castillos para evitar que los individuos se hagan demasiado poderosos. De forma alternativa, la licencia puede ser concedida para construir cualquier otra cosa.

2. Privilegio especial: Al PJ se le da la oportunidad de hacer algo que no está al alcance de todo el mundo, como llevar puesto el sombrero en la corte, tener guardias armados o llevar la cola de la capa del rey. Estos privilegios son muy apreciados, y le dan al PJ un +2 a la reacción cuando trate con cortesanos.

3. Encomienda real: Al PJ se le otorga la posibilidad de llevar a cabo una tarea específica que redundará en beneficio de la corona y de él mismo. Desarrollar un nuevo feudo, fundar una ciudad, abrir una ruta de comercio o explorar nuevas tierras...

4. Exención de impuestos: El PJ es exonerado de pagar ciertas tasas. Esto se suele hacer cuando el PJ promete invertir su dinero en beneficio de la comunidad. Si empieza a ganar demasiado dinero, el DM siempre puede dictar «nuevos» impuestos que quedan fuera de la exención.

5. Juicio legal favorable: Si el PJ se ve envuelto en un proceso legal, obtiene un veredicto a su favor.

6. Mando de tropas: Una fuerza militar, creada por el rey, es puesta bajo el control del PJ. El rey correrá con los gastos de manutención y el salario de los hombres.

7. Matrimonio concertado: Al PJ se le concierta un matrimonio ventajoso, gracias al cual puede emparentar con una familia rica y noble. No está garantizado que la supuesta esposa sea joven, atractiva y buena persona: los matrimonios concertados suelen ser todo lo contrario.

8. Intercambio o Rescate: Si el PJ es hecho prisionero, el rey se ocupará de que sea liberado pagando el rescate necesario.

9. Rehén/Custodia: Al PJ se le encarga la vigilancia de algún rehén importante, o la tutela de un noble heredero menor de edad. El rehén debe ser tratado con el mayor respeto y dársele cierta libertad en el área en la que está confinado, pero no debe escapar. En el caso de la tutela, el PJ controla las posesiones y fortuna del heredero hasta que éste llegue a la mayoría de edad. Por supuesto, puede haber parientes que saldrían muy beneficiados si el futuro noble muriese prematuramente...

10. Patronazgo: Una persona importante apoyará al PJ dándole dinero, influencia, equipo, seguidores, etcétera. También deseará que, a cambio, el PJ satisfaga sus exigencias. O el PJ puede adquirir una pericia en no armas de tipo cortesano, como etiqueta, heráldica, danza, instrumentos musicales, cetrería, caza, etcétera.

TABLA 11: BENEFICIOS ESPECIALES

1. Intervención real: Si es posible, el rey sacará de algún apuro al PJ, pero sólo una vez.

2. Alianza con familia noble: Un clan de aristócratas ve la oportunidad de que el PJ se una a ellos. Aunque pueden ser de gran ayuda, tienen sus propios intereses en mente, y tratarán al PJ en consecuencia.

3. Influencia en la corte: El PJ es bienvenido en la corte y puede conseguir pequeños favores de los cortesanos y servidores sin las usuales esperas y sobornos. Además, cada año el PJ puede sugerir una idea para que el rey la ponga en práctica.

4. Adopción: El PJ es adoptado por una

noble familia (que puede que no tenga heredero) y recibe todos los beneficios consiguientes, incluyendo títulos, propiedades, sirvientes, parientes excéntricos, obligación de ceñirse a las tradiciones familiares, enemigos, etcétera.

5. Perdón real: El monarca perdona al PJ por los crímenes que haya cometido.

6. Secretos confiados: El PJ goza de la confianza plena del rey, y le confiesa ciertos secretos. El rey no estará muy complacido si esa información se filtra o el PJ la utiliza en su provecho (véase tabla 13). Los beneficios son de doble filo, ya que los enemigos pueden intentar sacarle al PJ lo que sabe con métodos nada agradables.

7. Sugerencia real: El rey aceptará sugerencias del PJ. Claro que, si el consejo es malo, el PJ puede sufrir la ira del monarca.

8. Favor real: El PJ no puede hacer mal alguno a los ojos del rey. Esto le convierte en enemigo de todo aquel que se oponga al rey, o de quien le tenga envidia. El favor real es a menudo caprichoso, y puede desaparecer con tanta facilidad como ha sido concedido.

TABLA 12: BENEFICIOS VARIOS

1. Palmadita en la espalda: A veces no hay recompensas tangibles por lograr algo.

2. Contactos: El PJ adquiere contactos que proporcionan rumores fiables y otras informaciones (modificador favorable a las tiradas para este tipo de encuentros).

3. Aclamación popular: El PJ es vitoreado por la gente y se gana su gratitud. Consigue comida gratis, descuentos o bienes, y en general, es querido por el pueblo llano. La nobleza, sin embargo, no comparte esta admiración.

4. Presentación: El PJ es presentado a un PNJ de su elección. Esta es una buena manera de conocer gente importante sin necesidad de los usuales sobornos.

5. Favor: Un VIP le debe al PJ un favor. El VIP se enfadará si el PJ pide demasiado, pero normalmente mantendrá su palabra. Si el PJ es avaricioso, todo el mundo se enterará, y no conseguirá más favores en el futuro.

6. Transporte: Un caballo, coche, pasaje de barco, o incluso un transporte mágico es puesto a disposición del PJ una sola vez, para cuando lo necesite. Esto puede ser más útil de lo que parece. ¿Recuerdas el «Mi reino por un caballo»?

7. Cartas de presentación: Documentos oficiales que presentan al portador como persona de bien. Util para tratar con nobles de castillo y países extranjeros.

8. Inclusión en un testamento: El PJ recibe la oportunidad de heredar dinero y propiedades, pero sólo mientras esté a buenas con el PNJ que otorga el testamento (normalmente, un pariente). Deberá esperar a que éste muera, por supuesto.

9. Una palabrita a tiempo: Un PNJ con influencia habla en favor del PJ si es necesario. Esto puede no solucionar el problema, pero sí ser de gran ayuda.

10. Club: El PJ entra a formar parte de un club exclusivo. Allí se puede conocer a gente influyente, tanto política como económicamente hablando. Sin embargo, las normas del club son estrictas y el PJ puede ser expulsado si no las observa.

11. Educación: Matrícula en una institución de estudios superiores. El PJ (o un seguidor) puede conseguir una pericia académica como historia, idiomas o religión.

12. Esponsorización/Enseñanza: Un PNJ esponsorizará al PJ si éste desea entrar en alguna organización especial, o le enseñará alguna pericia que posea en sus ratos libres.

13. Iniciación religiosa: El PJ es iniciado en una religión especial, generalmente una rama de su propia fe. Se convierte en miembro lego de la orden (si ya es sacerdote, será un miembro del «círculo interno»). Los miembros de la secta le tendrán en gran estima. El DM debe permitir a un personaje que no sea sacerdote que aprenda un mínimo de magia clerical, o que un sacerdote pueda adquirir un conjuro especial.

14. Salvoconducto: Una garantía de paso a través de áreas en conflicto. Los malvados suelen cuestionar mucho la validez de estos documentos.

15. Patente de corso: Permiso para regentar un barco armado como corsario, atacando a los navíos enemigos en tiempo de guerra. El rey recibe una cuota del botín, normalmente de un 25 a un 50 por ciento.

16. Séquito: Un grupo de 4-16 palafreneros, mayordomos, cocheros, doncellas bien aleccionados, que cuesta 20-80 mo al mes. Se les debe dar cama y comida.

17. Sociedad secreta: El PJ es admitido en una sociedad secreta que tiene un código de conducta, saludos secretos, signos de identidad divertidos, etcétera. Algunos de sus miembros son gente importante. Cuesta 50-300 mo anuales en cuotas y regalos, y se debe acudir al menos a dos reuniones al año. Los miembros de la sociedad se ayudan en todo lo posible. (Nota histórica: el general Santa Ana evitó un pelotón de fusilamiento tras ser capturado en la batalla de San Jacinto al mostrar

un signo masónico secreto, que fue reconocido por el general Sam Houston, que también era masón.)

18. Asistencia mágica o clerical/Mentor: El PJ puede pedir ayuda una sola vez a un mago o clérigo de alto nivel. También puede enseñarle alguna pericia a elección del PJ.

19. Candidato a la elección: Una facción política apoya al PJ como candidato, aportando fondos, medios para la campaña y publicidad. El PJ puede gastar dinero de su bolsillo también. Que sea elegido o no depende del PJ, pero será observado por sus socios en todas sus apariciones públicas. La mayor parte de los cargos electos son trabajos a tiempo parcial con sueldos de 50 a 200 mo mensuales.

20. Refugio: Un noble, un templo o un mandatario extranjero dará asilo político y un lugar para esconderse al PJ si éste se mete en líos graves.

TABLA 13: DESGRACIAS

1. Mofa y befa: El PJ se convierte en objeto de escarnio de toda la localidad. Cualquier idea que proponga será acogida con sonoras risotadas. Le es imposible de todo punto reclutar PNJ.

2. Mala reputación: El PJ adquiere mal nombre. Los tiros de reacción tienen una penalización de -2. Los rumores insultantes sobre él circulan constantemente. Además, la aristocracia se siente ofendida, y nadie de la clase noble querrá tratos con él.

3. Anfitrión a la fuerza: Por orden del rey, el PJ debe ser el anfitrión de 2-8 nobles arrogantes que hacen demandas excesivas de buena cocina, sirvientes, diversión, etcétera. Permanecerán 1-6 meses, y generarán unos gastos de 100-400 mo mensuales por cabeza.

4. Regalo impuesto: El PJ debe hacer un regalo que cueste 1.000-6.000 mo a su señor. Si al señor no le gusta el regalo, puede que pida otros.

5. Degradación: El PJ es degradado en su trabajo; puede llegar a ser despedido. Si está en paro, es adjudicado al servicio del rey.

6. Disputas legales: El PJ es demandado por seguidores molestos con él, ex amantes u otras personas, ya sea por faltas reales o imaginarias. O puede ser investigado por una comisión gubernamental, por la violación de varias leyes oscuras. El caso tardará 7-12 meses en llegar al tribunal y costará unas 1.000-6.000 mo en costas legales. Si el PJ pierde, puede esperar una multa por una cantidad similar a la



gastada.

7. Tropas acuarteladas: El PJ debe alojar a un grupo de soldados pendencieros. Su número será apropiado al tamaño de la casa del PJ, pero tenderá a ser el máximo posible. Las voraces tropas devoran 10 mo de comida y bebida cada mes, y molestarán al PJ, su familia, seguidores y amigos; le espiarán y causarán 1-20 mo de daños en la propiedad.

8. Deudores: Gente a la que el PJ les debe dinero se toman interés en cobrar su deuda. Esto incluye acciones legales y la contratación de cobradores o incluso ladrones para garantizar el pago. Si el PJ no debe dinero alguno, el DM debe conseguir que se vea involucrado en un negocio familiar ruinoso o que herede las deudas de un pariente.

9. Préstamo forzoso: El PJ debe prestarle al rey 1.000-10.000 mo (o más). Hay un 40 por ciento de probabilidades de que el préstamo sea devuelto en 2-24 meses, un 25 de que se amortice en 2-5 años, un 20 en 6-11 años y un 15 por ciento de que nunca sea devuelto. El rey raramente paga intereses, por cierto.

10. Obligación forzosa: El PJ es requerido para que realice alguna tarea desagradada para el rey, como restringir el derecho de una viuda, recaudar impuestos a gente mayor, expulsar huérfanos de la ciudad, etcétera. Esto no ayudará precisamente a su prestigio.

11. Auditoría de impuestos: Los impuestos pagados por el PJ en los últimos siete años son investigados. Si el PJ ha pagado sus impuestos con regularidad, hay un 40 por ciento de probabilidades de que el auditor encuentre algún problema menor que se traduzca en una multa de 100-600 mo. Si el PJ está al día de pago más o menos, hay un 80 por ciento de probabilidades de que la multa sea de 1.000-6.000 mo. Y si el PJ no se ha preocupado del tema, habrá una multa auto-

mática de 10.000-40.000 mo más una posible pena de cárcel.

12. Infamia: El PJ se hace muy notorio, y recibe un -6 a la reacción allá donde vaya. Los mercaderes cierran sus tiendas para él, los padres encierran a los hijos a su paso, los burócratas no le hacen caso, y los vigilantes de la ciudad lo molestan sin piedad. Todos sus seguidores, excepto los de peor carácter, le abandonan.

13. Rivalidad: El PJ es desafiado a duelo por un poderoso enemigo. Si gana, su oponente hará todo lo que esté en su mano para causarle problemas durante el resto de su vida. Si mata a su enemigo, se enfrentará a un auténtico torrente de desafíos, intentos de asesinato, ataques por parte de los seguidores de su enemigo, y la venganza de los parientes.

14. Beneficio desfavorable: El PJ ha conseguido uno de los beneficios descritos en las tablas anteriores, pero algo parece no marchar bien. Por ejemplo, el PJ puede recibir un castillo encantado, o la tierra concedida es un pantano lleno de monstruos, o el regalo que se le hizo está maldito; el negocio está abocado a la ruina, su nueva posición es asediada por los mendigos y pedigüños. O el favor del rey consiste en que el PJ debe estar siempre a la vista del monarca y jugar al parchís 20 veces al día...

15. Matrimonio desgraciado: El PJ es obligado o engañado para casarse con un canalla mentiroso o una matrona vociferante; su familia política es abominable, por supuesto. Y encima, conspiran para quedarse con su dinero y propiedades.

16. Feudo: Una familia noble hostil entra en guerra con el PJ. En la ciudad puede esperar todo tipo de ataques por parte de sus enemigos. En el campo, grupos de seguidores armados están al acecho del PJ. Si posee un feudo, cabe esperar razzias y ataques.

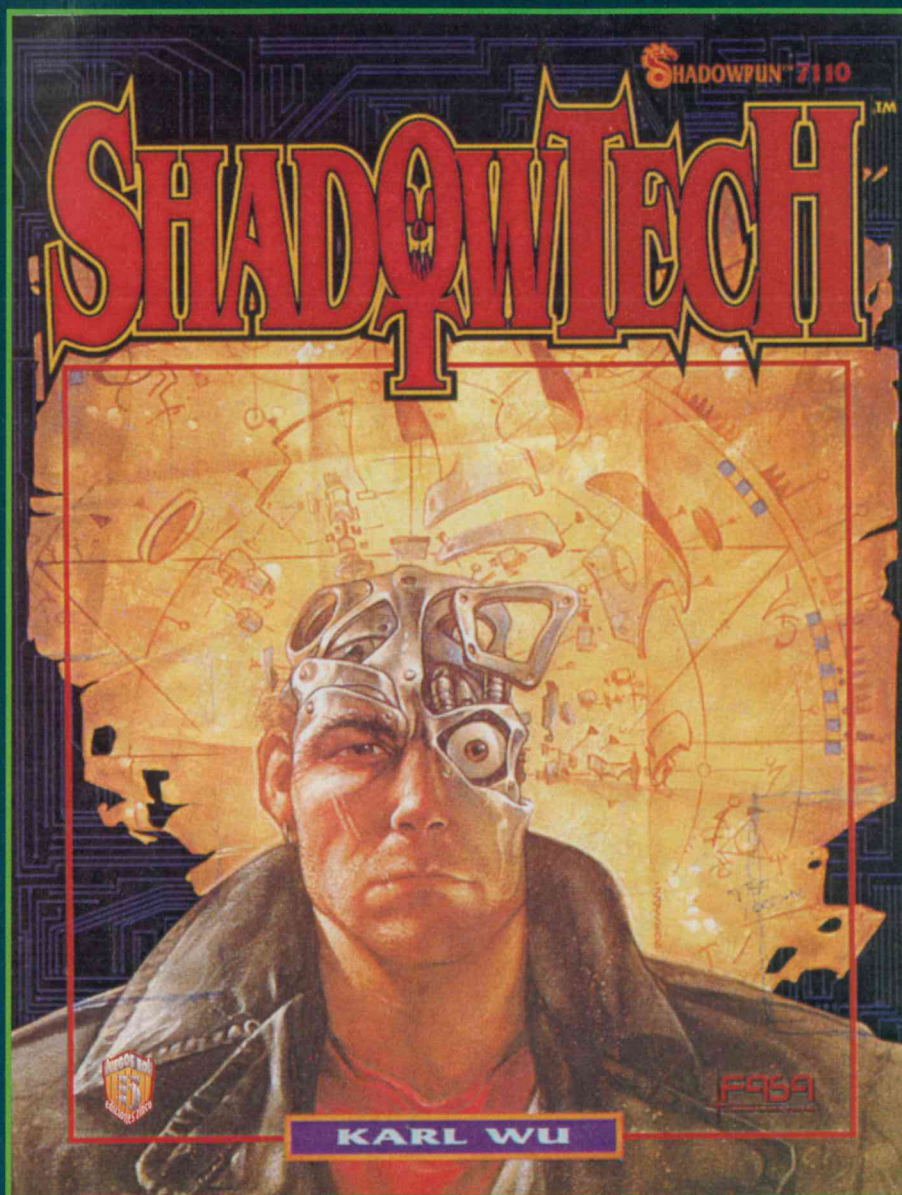
17. Pérdida de favor: El PJ ha disgustado al rey o la reina. Aunque no sea acusado formalmente, será el próximo en caer. Todo el mundo le evita. Cualquier PJ que esté asociado con él sufre los efectos de la mala reputación.

18. Deshonor/Caída en desgracia: El PJ es despojado de sus títulos, rango y riquezas en una ceremonia formal, y se convierte en «infame» (12).

19. Exilio: El PJ es obligado a abandonar el reino, bajo amenaza de muerte.

20. Proscrito: El personaje se convierte en criminal buscado, con precio puesto a su cabeza.

¿ESTAS OBSOLETO?



¿Crees que eres el último grito, colega?
Has de saber que muchos shadowrunners
se están equipando con la última tecnología
biotécnica y cibernética... ¡Entérate!



SHADOWTECH





OPORTUNIDAD UNICA

LOS CONOCIDÍSIMOS ARTEFACTOS
MÁGICOS DE BARGLE EL INFAME.
(EDICIÓN LIMITADA.)

Por Steven Miller
Ilustraciones de The Fillbäch Bros

¡DAMAS Y CABALLEROS,
PRESTEN ATENCION!

Gracias a un especialísimo acuerdo con Bargle el Infame, conocido archimago diplomado, la Compañía Mágica B&B presenta el regalo ideal para el aventurero que lo tiene todo: ediciones limitadas de los más populares anillos y libros mágicos. ¡No sea rácano, y quede como un rey!

A disposición del público tenemos actualmente la Colección de Anillos de Bargle, Series 1 y 2. Cada conjunto de cinco anillos viene presentado en una preciosa caja de madera de roble forrada en seda, que combinará a la perfección con la decoración de cualquier sala de trofeos. sólo se han fabricado 50 lotes, tras lo cual se han destruido todos los secretos utilizados en su creación. Cada anillo está numerado individualmente; los 25 primeros pedidos recibirán un folleto autografiado por el propio Bargle, que describe con detalle el funcionamiento de los anillos.

También tenemos en existencia las ediciones de coleccionista de los mejores libros de autoayuda escritos por Bargle: Progreso social a Través del uso de los conjuros de hechizar y desintegrar, Descubre el mago que hay en ti, en 12 lecciones y Hágase usted mismo un libro de conjuros indestructible. Ambos están disponibles en la limitada cantidad de 150 ejemplares cada uno. Cada ejemplar va dedicado y numerado a mano por el propio Bargle. Como regalo especial, cada uno de estos libros incluye hechizos que se hacen públicos por primera vez.

Para pedidos, o si desean más información, diríjense al representante de la Compañía Mágica B&B de su localidad. Los pedidos tardarán de seis semanas a seis meses en llegar a su destino. Los pedidos urgentes serán teletransportados hasta su hogar en dos semanas; en este caso, los gastos de envío se incrementarán un tanto.

BEB
MAGIK
COMPANY

INFORMACION DE FONDO

En los últimos días del 1010 DC, Bargle el Infame dejó su puesto como mago del barón Ludwig von Hendriks, llevándose de paso el tesoro de la baronía. El astuto mago ha sido visto más bien poco desde entonces, y cuando Hendriks fue derrotado por las fuerzas de los Cinco Condados, Bargle vio la oportunidad de salir del agujero y pasar a cosas más importantes.

Poco antes del estallido de la Gran Guerra que asoló el Mundo Conocido, Bargle logró cierto éxito económico con la producción en masa de libros de autoayuda, gracias a una imprenta mágica de su propia invención. Utilizando el dinero que había robado, fundó la Compañía Mágica B&B en Darokin City y contrató a varios magos como ayudantes, adoctrinándoles acerca de cómo vender sus anillos y los libros que aún le quedaban. Su primera estrategia comercial fue lo de las «ediciones limitadas», que eran valiosas por esa sola razón.

A principios del 1012, B&B se hizo la mar de famosa gracias a una agresiva campaña publicitaria a través de todo el este de Brun. Los personajes del Mundo Conocido o de Mystara no harán más que encontrarse con vendedores y representantes de la firma por todas partes.

DESCRIPCION DE LOS OBJETOS

Si los PJ buscan a un representante de B&B (o si él les encuentra a ellos; los aventureros con los bolsillos repletos atraen a los representantes de B&B como la miel a las moscas), éste les describirá los productos de la firma con la más encendida retórica. Insiste sobre la novedad y exclusividad de estos extraños objetos mágicos («¡Ni el emperador de Thyatis posee un anillo de Bargle!»). Si un PJ pragmático le presiona, él comentará usos prácticos para los anillos, cosa un tanto difícil de conseguir. Nunca mencionará las posibles taras de los objetos, ya que las más de las veces no sabe ni que existen. Los libros se venden solos... O no, dependiendo de la disposición del PJ y de su sentido del humor.

Los precios se especifican más abajo, tanto para los lotes completos como para los anillos individuales. Los anillos que no van numerados pueden ser comprados por separado, aunque sólo en cantidades muy limitadas, dirá el vendedor. Eso es falso: Bargle lleva fabricando Anillos de

Destrucción durante años enteros. El envío urgente cuesta 6.000 mo extra. También es posible que los aventureros encuentren anillos de Bargle como parte de un tesoro.

ANILLOS

La *Colección de Anillos Mágicos de Bargle, Serie 1* se vende por 66.499 mo; la *Serie 2*, por 54.199 mo. («¡No podría usted encontrarlo más barato ni aunque lo rapiñara en un tesoro!»). Claro que, como ocurre con todas las cosas susceptibles de ser coleccionadas, el precio no refleja necesariamente la utilidad.

Cada anillo lleva un número de serie grabado, del 1 al 50, en la parte interior, además de otras marcas. Si un PJ compra o adquiere un juego completo, cada anillo del lote llevará el mismo número. También es posible que los PJ encuentren anillos de cualquier tipo sin marca alguna: Bargle hizo unos pocos antes de que se le ocurriera lo de las «series limitadas».

Para propósitos de disipar magia, los anillos de la Colección Bargle van en efectividad del nivel 18 al 27 (1D10 + 14). El nivel 18 representa a los ayudantes menos poderosos de Bargle, 25 es Bargle en persona. Los anillos de un lote no tienen por qué haber sido encantados por el mismo mago, por lo que el DM tendrá que tirar por cada uno de ellos. Las condiciones especiales se especifican en las descripciones.

LOTE 1

Anillo Invisible: Este sencillo aro de oro lleva inscritas las palabras «Anillo Invisible». Cuando uno se lo pone, se hace invisible. El anillo, claro. Un conjuro de Disipar Magia de cualquier nivel lo hace visible de nuevo (si es que quieres, claro). Precio: 1.000 mo.

Anillo de Destrucción: Este anillo de hierro causa 1D6 puntos de daño mágico por hora que lo lleve su portador, hasta que muera. Una vez acaecida la muerte, el anillo sigue causando daño hasta que el sujeto está a —20 puntos de daño: en ese momento, el cadáver se convierte en polvo muy fino. Nada inferior a un Deseo puede devolver la vida al sujeto si esto ocurre. Un conjuro de Disipar Magia o Extirpar Maldición lanzado a cualquier nivel es la única manera de neutralizar el Anillo de Destrucción antes de que el cuerpo se convierta en polvo. Coste: 30.000 mo.

Anillo del Aguila: Hecho de ónice negro, este anillo permite a su portador el polimorfizarse (al igual que el hechizo de mago) en un águila negra una vez al día, durante un máximo de seis horas. Este anillo fue creado en principio para el Barón Ludwig von Henriks (el «Anillo del Aguila Negra»); él posee el único que no pertenece a ningún lote. Precio: 10.000 mo.

Anillo de Moda: Cuando se pronuncia la palabra de mando adecuada («valentino», como está grabado en la parte interior del anillo), este aro de plata sin adornos cambia cualquier cosa que lleve puesta el usuario por la vestimenta deseada, sin armadura alguna. Las ropas duran hasta que sean disipadas mágicamente o hasta que se pronuncie de nuevo la palabra de mando: en estos casos, vuelve a aparecer la vestimenta original del sujeto. Este objeto no funciona cuando se lleva armadura, y no puede producir ropa alguna que mejore la clase de armadura del portador. Coste: 20.000 mo.

Nota: Uno de cada seis de los anillos de moda de la edición de coleccionista es defectuoso, debido a su rápida producción. Los anillos defectuosos tienen un 5 por ciento de probabilidades de vestir a su portador con un abigarrado traje de bufón, que dura 1D4 turnos. Toda la ropa que se llevase (incluyendo fajas mágicas, botas, capas, sombreros, etcétera) se pierden para siempre. Las joyas pequeñas, como los anillos, no se ven afectadas. El anillo defectuoso pierde su encantamiento tras su mal funcionamiento.

Anillo de Ideas: Hecho de acero templado, el anillo de ideas permite a su poseedor concentrarse (sacando un tiro de Inteligencia) y que se le ocurra una idea excelente (ofrecida por el máster), relevante para la situación actual. Tiene seis usos. Coste: 8.000 mo.

Nota: El anillo de ideas es el más impredecible de los objetos creados por Bargle. Cada vez que sea invocado, hay un 35 por ciento de probabilidades de que el usuario sufra confusión e imbecilidad, ídem que los hechizos de mago. sólo un Deseo o un Curar pueden invertir los efectos.

LOTE 2

Anillo de Maldiciones Circulares: Este anillo sólo puede ser utilizado por personajes capaces de lanzar hechizos. Se trata de un aro con dos vueltas que lleva grabadas las palabras «Poder Para Maldecir»;

permite a su portador lanzar una Maldición 1D4 veces por día. Sin embargo, la maldición afectará tanto a la víctima como al lanzador. Coste: 50.000 mo.

Anillo de Confusión de Sexo: Este anillo de oro lleva una gran piedra roja, y la inscripción «Todo es cuestión de imagen». Cuando alguien se lo pone, cree que su sexo ha cambiado al opuesto. Sin embargo, esto sólo es una delusión (ídem poción); quienes estén alrededor del usuario podrán decirle que su sexo sigue siendo el de siempre. El personaje afectado seguirá creyendo que es él o ella hasta que se le someta a un Disipar Magia. Coste: 10.000 mo.

Anillo de Impacto: Este anillo de bronce da un bonus de +1 al ataque de su portador y tiradas de daño cuando pega puñetazos. Coste: 15.000 mo.

Anillo de Bondad: Este simple aro sin adornos hace que el portador se vuelva una auténtica hermanita de la caridad. Dejará en libertad a los prisioneros, venderá sus propiedades para entregar el dinero a un hospicio cercano o a cualquier personaje que le embauque con una historia lacrimógena, y otros actos de bondad casi enfermiza. Versión especial del Encantar Persona, los efectos duran 1D40 días menos el nivel del portador, si se falla el tiro de salvación. El personaje queda afectado durante 1D40 horas menos su nivel si acierta el tiro. Disipar Magia niega el efecto. Tras la recuperación, la víctima seguramente buscará a quien le ofreció el anillo, esperando cobrarse las deudas con su pellejo. Coste: 5.000 mo.

Anillo de Lenguajes: Este anillo de platino está grabado con las palabras «El Regalo de Gab». El portador puede comprender, leer, escribir y hablar cualquier lenguaje conocido que utilice una criatura que esté a menos de 20 metros del anillo. Coste: 5.000 mo.

Nota: La edición limitada del anillo tiene también un 10 por ciento de probabilidades de funcionar como un Anillo de la Verdad, debido a la premura con que han sido fabricados. Esta función secundaria no puede ser descubierta mediante Identificar.

LIBROS

B&B anuncia los libros de autoayuda de Bargle como los mejores en su género. Esto es cierto, ya que son los únicos de este tipo que existen. Ningún otro mago

tiene los arrestos necesarios como para escribir un libro contando la vida de un pilluelo de las calles que llegó a ser un mago poderoso sin haber pisado nunca una escuela de alta magia.

Los vendedores de la Compañía Mágica ponen de manifiesto la cuidada encuadernación de la edición limitada («¡Es piel de dragón sintética de la mejor calidad!»), y mencionan las críticas elogiosas que los libros recibieron en el 1004 AC, en su primera edición.

Cada libro mide 20 x 27 cm y cuesta 15.000 mo. Pasemos a describirlos con detalle:

Descubre el mago que hay en ti en 12 lecciones («¡Una obra maestra!» dijo de él Otkel Casasombras al incluirlo en la *Guía de Lecturas Digestivas*). Este libro de 196 páginas es en parte autobiografía, en parte guía práctica para la clase trabajadora que quiere equilibrar la dura lucha diaria con el uso de artes mágicas. Usando sus experiencias vitales como ejemplo, Bargle ofrece una serie de indicaciones y posibles progresos para todos aquellos que realmente tienen vocación de mago.

Nota: La edición limitada de este libro incluye el primer hechizo original de Bargle, Interpretar Escritos. Este hechizo de primer nivel es una combinación de Leer magia y Leer Lenguajes, y fue creado por Bargle poco después de haber robado su primer libro de magia, cuando tenía 14 años. Esta poco afortunada invención de la sopa de ajo sólo es efectiva la mitad de las veces, sea mágico o no el escrito que se intenta leer.

Progreso social a través del uso de los conjuros de hechizar y desintegrar («La obra más notable desde "Conozca al Gusano Púrpura" de Marl», dijo de él A. Otto Erol, de la *Prensa Libre Gланtriana*). Este libro de 253 páginas explica cómo un mago puede ascender desde la quinta regional al trono real, e incluso más allá. El prólogo del autor asegura que se trata de una obra filosófica, que tiene la sana intención de advertir a los gobernantes acerca de lo que un mago es capaz de hacer en la sombra, no para inspirar a los magos acerca de cómo revelarse contra sus amos. A pesar de ello, este libro fue prohibido en Alphiatia, Thyatis y Wendar. Por otro lado, en Gланtria, Bargle fue nombrado doctor «honoris causa» por la Gran Escuela de Magia. *Hágase usted mismo un libro de conjuros indestructible* («Si hubiese cono-

cido antes el contenido de este libro, aquel dichoso elemental del fuego no hubiese destruido mi libro de conjuros, y aún sabría cómo lanzar Cubo Gelatinoso a Margarina. Obligatorio para todos los magos y elfos amantes de la magia», dijo de él Alfric Tingard, redactor jefe del *Boletín Aventurero de Ierendi*). Este tomo de 60 páginas presenta una serie de anécdotas acerca de problemas con libros de hechizos, junto a las notas de las investigaciones de Bargle acerca de lo que el llamaba «hechizo de acero». La pretensión de este hechizo era permitir hasta a los magos de limitado poder el convertir sus libros de conjuros en un medallón de acero virtualmente indestructible, y viceversa. Las primeras ediciones sólo incluían las notas de Bargle (por lo que los lectores interesados tenían que crear su versión particular del hechizo), pero la limitada incluye el hechizo ya finalizado. («¡Como siempre, Bargle el Infame trabaja para el progreso y el bienestar de todos los magos del Mundo Conocido!»)

Nota: El Hechizo de Acero es un conjuro de segundo nivel que, realmente, convierte cualquier libro de conjuros en un medallón de acero (grabado con los símbolos o palabras que desee el lanzador). Debe pronunciarse una palabra de mando para que el medallón se transforme en libro, y viceversa. Sin embargo, lo que no se dice en parte alguna del libro es que un Disipar Magia, sin importar el nivel al que se lance, hará el conjuro irreversible. Esto, por supuesto, es especialmente embarazoso cuando el Disipar Magia se lanza sobre el mago que lleva su libro de conjuros transmutado colgado del cuello. A discreción del DM, este fallo del conjuro puede ser descubierto por los PJ que lean con atención las notas de Bargle y hagan un tiro de Inteligencia.

CONCLUSION

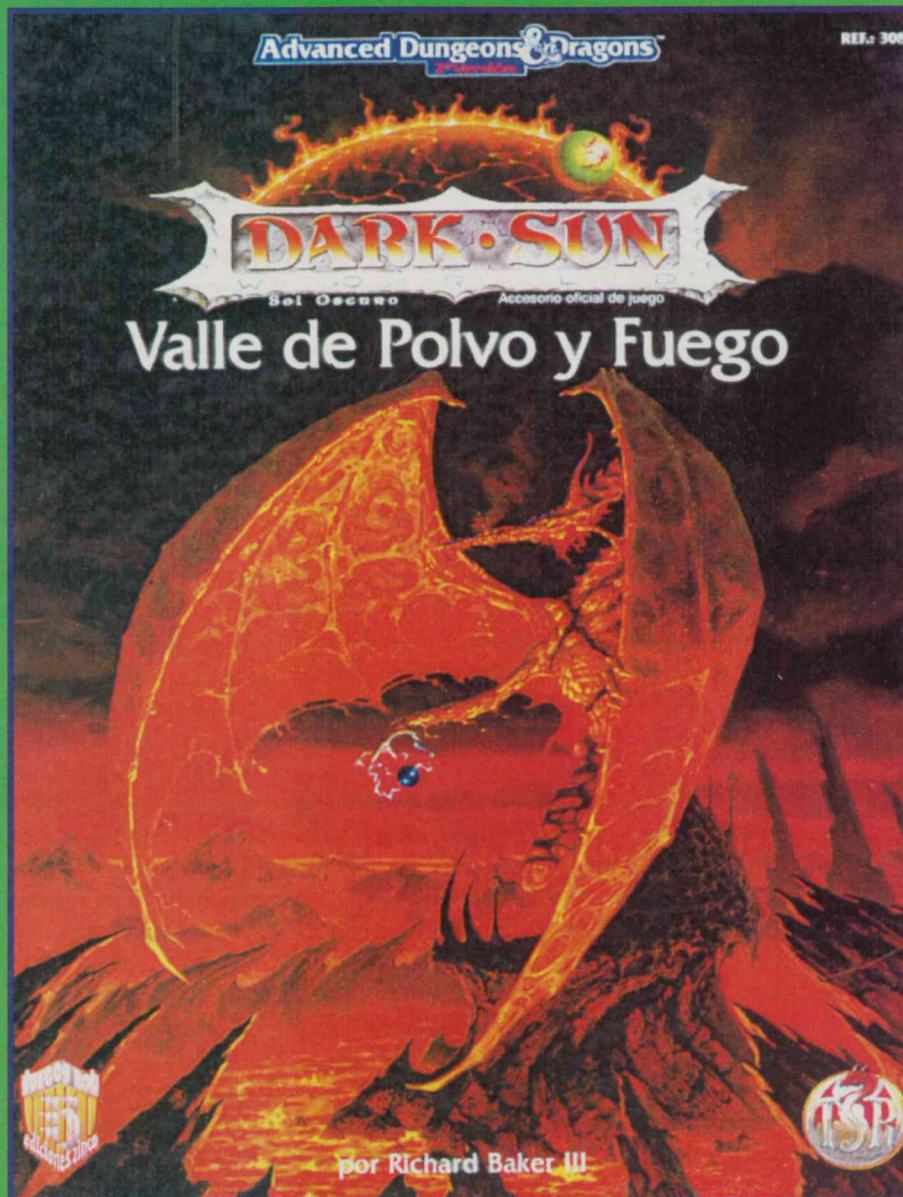
Esperamos que los másters que arbitren campañas ricas en magia encuentren en la Compañía Mágica B&B un modelo útil para crear tiendas de hechicería donde haya de todo menos Fajas de Fuerza de Gigante. No hay nada como embrollar a un PJ que busca un Anillo de Invisibilidad dándole un Anillo Invisible. La intención de este artículo no es otra que provocar una sonrisa en aquellos jugadores y másters que ya están cansados un poco de tanta magia poderosa.

¡CUIDADO, ES UNA TORMENTA!

Estás perdido en el lugar más mortífero,
malvado y poderoso de todo Athas: el

VALLE DE POLVO Y FUEGO

¿podrás salir con vida? Hasta ahora, sólo
un hombre lo ha logrado...



Un nuevo accesorio para **DARK SUN**,
que duplica las porciones conocidas
del mundo de Athas



DOS CABEZAS PIENSAN MEJOR QUE UNA

DOS MÁSTERS SIGNIFICA LA MITAD DE TRABAJO Y EL DOBLE DE DIVERSIÓN.

Por Joshua Siegel

Ilustraciones de Dave Zenz

El refrán que sirve como título a este artículo, aunque no siempre es cierto, la verdad es que se puede aplicar al noble arte de ser máster de rol. El máster no sólo debe preparar la aventura, sino que también ha de llevar el control de las acciones de los personajes, consultar las reglas, jugar el rol de los PNJ y, si le quedan tiempo y ganas después de todo esto, hacer que los jugadores se diviertan. Ser máster es una vocación agradecida, pero el trabajo que lleva aparejado suele ser demasiado para una sola persona. En esas ocasiones es cuando un segundo máster puede ser un auténtico salvavidas.

BENEFICIOS

¿Te has parado a pensar por qué hay tantas novelas que son creadas por dos autores? Ello es porque dos mentes trabajando juntas doblan la creatividad. Trabajando solo, un autor o un máster pueden tener una perspectiva limitada acerca de cómo los personajes reaccionarán ante determinados retos, y puede que no sepan contemplar todo el abanico de posibilidades. Dos compañeros pueden ofrecer todo tipo de ideas, y elegir las mejores. Las nuevas trampas y situaciones creados por uno pueden ser probados por el otro, para descubrir su bondad o sus posibles fallos. De esta manera, también se pueden descubrir

los puntos flacos o los errores de la aventura (o historia), que de otra forma pasarían inadvertidos.

Los grupos que se dividen suelen ser una pesadilla para el máster. ¡No sufras más! Con un poco de coordinación, un grupo separado puede ser bien llevado por dos másters. Mientras ambos estén bien informados de las acciones de los personajes, todo irá sobre ruedas, sin necesidad de que el máster se alterne corriendo entre los distintos corrillos de

jugadores. Los combates pueden ser también mucho más ágiles con dos másters. Cada uno puede trabajar con un grupo reducido de jugadores, con lo que no hace falta esperar pacientemente a que te toque tirar los dados. Después de la batalla, el entusiasmo también sube muchos enteros cuando cada jugador explica lo ocurrido, desde la perspectiva de su grupo, a los demás.

¿Qué es lo que suele ocurrir cuando el máster no puede venir a arbitrar? Nor-



Artwork by Dave Zenz

malmente, o que no hay módulo esa tarde, o hay que tirar de cartas, wargames o lo que se tercie. Si hay dos másters, es más difícil que ocurra eso.

Por ejemplo, Luis recuerda que tiene que presentar un trabajo para el lunes, y no tiene tiempo para preparar la partida del domingo. Llama a su máster «adjunto», Guillermo. Luis y Guillermo hablan unos minutos sobre la aventura, Guille toma notas y se encarga de arbitrar la aventura. Durante la semana, los másters se encuentran de nuevo para saber lo que ha pasado, cómo va todo y poder preparar la aventura del próximo fin de semana.

Los másters pueden trabajar juntos de diferentes maneras. Por conveniencia, yo suelo dividir las sociedades de másters en tres categorías: «co-másters», másters adjuntos y aprendices de máster. A la hora de jugar, estas categorías pueden mezclarse, y las diferencias quedar bastante indefinidas.

CO-MASTERS

En este tipo de sociedad arbitral, los dos másters tienen las mismas responsabilidades. Todo el trabajo se divide por igual, y ninguna parte predomina sobre la otra. Esta puede ser la forma más difícil de conducir una partida, sobre todo si ambos másters son de carácter fuerte y un tanto testarudos. Si son buenos amigos, la cosa irá mucho mejor: se supone que habrán de pasar mucho tiempo juntos. Las mejores parejas de másters son las que tienen alguna relación entre ellos: matrimonios, hermanos, compañeros de habitación, etcétera. La parte más dura de ser un «co-máster» es alternarse durante las partidas, ya que uno habrá de llevar el peso del módulo y el otro tendrá un papel algo menor. Una manera de arreglarlo es el «relevo», con los másters alternándose tras la pantalla varias veces durante la partida. Claro que esto puede ser confuso tanto para los másters como para los jugadores... Un método bastan-

te menos problemático es que uno se ocupe de las descripciones y de las tiradas de dado, mientras que el otro da vida a los PNJ esenciales y aclara el tema de las reglas. Los co-másters pueden crear situaciones maravillosas, como dejar que los personajes resuelvan una discusión entre PNJ, cada uno representado por un máster.

MASTER ADJUNTO

Aunque suele tener tanta responsabilidad como un co-máster, el máster adjunto tiende a estar sentado detrás del máster «oficial» durante la partida. Aunque no está arbitrando directamente la partida, el asistente tiene muchas cosas que hacer. Si durante el juego aparece una duda sobre el reglamento, la partida no tiene por qué detenerse mientras el máster consulta sus libros y papeles. En vez de eso, el adjunto puede buscar la regla oscura mientras la partida continúa. Los forofos que se toman el reglamento al pie de la letra disfrutan mucho con este papel, ya que les permi-

te demostrar lo bien que conocen tal o cual regla. Otra tarea interesante para el máster adjunto es encargarse de los «efectos especiales»: puede hacer ruidos divertidos que den viveza al juego, o colocar la banda sonora adecuada en los momentos clave. ¡Hemos inventado pues el «máster-discjockey»! Un máster adjunto ha de tener también la posibilidad de interpretar PNJ, guiar grupos divididos o arbitrar la partida cuando el máster «oficial» no puede hacerlo. Recuerda, sigue siendo una sociedad. El adjunto es un igual en muchos aspectos, especialmente durante la creación y preparación de la partida. Una de las cosas más útiles que un máster adjunto puede hacer durante un módulo es tomar notas sobre la aventura, para usarlas posteriormente.

APRENDICES DE MASTER

A veces un jugador se siente tentado a dirigir una partida en vez de sólo jugarla, pero cree que aún está verde para pasar detrás de la pantalla. Quizá sea un jugador con poca experiencia y que no conoce a fondo las reglas o, lo más normal, que le



falte confianza. Sea como sea, la mejor manera de dar inicio a una carrera como máster es trabajar con alguien que esté más «rodado». El aprendiz se desenvuelve de manera similar a la del adjunto, pero pone más énfasis en el aprendizaje y en el dominio del arte del rol. El máster debe tomarse su tiempo para responder las preguntas del aprendiz durante la partida o la creación del módulo.

El máster debe también prestar la mayor atención posible al aprendiz, y ayudarlo a que coja soltura con las reglas, las conozca o no. Poco a poco, el aprendiz se irá soltando, sobre todo si se le va regulando el trabajo y se le va dejando arbitrar cada día un poco más. Es obligatorio que el máster «oficial» recuerde que su compañero es aprendiz sólo de nombre.

No se trata de alguien obligado a barrer el suelo o a recoger las latas vacías después de la partida. Si tratas a un amigo así, pronto lo perderás. El apren-

diz no es inferior al máster, sólo tiene menos experiencia. Y punto.

PROBLEMAS

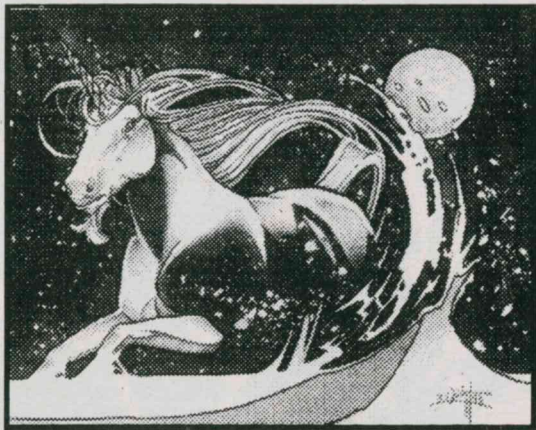
Las alianzas de másters pueden añadir mucha variedad y diversión a tus partidas, pero hay una serie de cosas con las que hay que tener cuidado. Como en todas las relaciones, puede haber conflictos entre los dos másters. Estos desacuerdos pueden ser causados por detalles tan nimios como el nombre de un PNJ o algo tan importante como la continuidad de una campaña. La manera más lógica de resolver un conflicto es a través del compromiso y el consenso. Sin embargo, la diplomacia no siempre funciona. Si la discusión llega a un punto en el que el juego se ve afectado o la amistad amenazada, hay que tener cuidado. Se puede organizar un plebiscito entre los jugadores o volver a jugar con un sólo máster. Si la sociedad de másters no funciona con tu grupo, no la utilices. Es así de sencillo.

También hay que evitar el uso de más de dos másters. Recuerda que demasiados cocineros pueden echar a perder el asado. Si tu grupo de juego es tan grande que crees necesitar más de dos másters, quizás sea mucho mejor dividirlos en campañas separadas. Las aventuras pueden cruzarse las unas con las otras, y las cosas serán mucho menos confusas. Un segundo máster seguro que no es buena idea a no ser que el grupo de juego tenga más de cinco jugadores. Aún puede ser útil con menos, pero no hay necesidad real. Además, ¿quién quiere más másters que jugadores?

La asociación de dos másters puede ser una experiencia francamente agradable, tanto para los árbitros como para los jugadores. Es sorprendente comprobar lo mucho que se puede lograr con ello, y las novedades que adquiere el juego.

Pruébalo en tu próxima campaña, y seguro que acabas convencido también de que dos cabezas piensan mejor que una.

¡ÚNETE A LA FIEBRE!



Ilus © 1994 Quinton Hoover



Ilus © 1994 Melissa Benson

MAGIC

El Encuentro™

Todo en Cartas
Mazos básicos y ampliaciones
Partidas y cambios en la tienda
Venta por Correo

HOBBS GUINEA

Avda. Basagoiti, 64. 48990 - ALGORTA - Vizcaya
Nuevo Teléfono / Fax (94) 460 16 43



Intrigas de DRAGÓN

Añadiendo picardía al poder en estado puro

Por Gregory W. Detwiler

Ilustración de Steve Schwartz

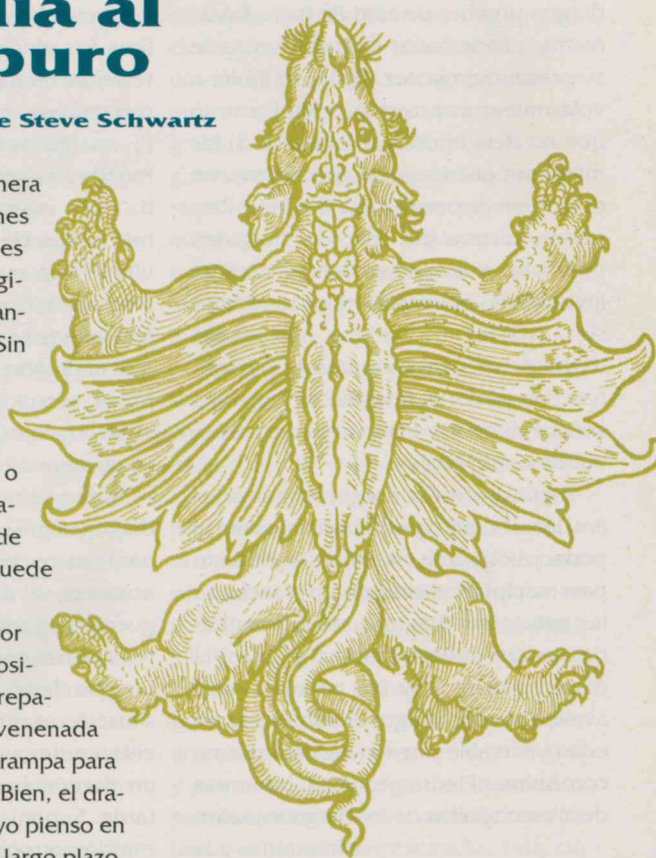
En el AD&D, al igual que en otros juegos de fantasía, el dragón es un monstruo de ataque directo e increíble poder. Es un dinosaurio megavitaminado, cuya inteligencia—cuando el DM opta por ello—se restringe a tácticas de combate inteligentes y a las elaboradas defensas de su guarida. Pero los dragones en todas las culturas y en todos los relatos de fantasía son descritos como excepcionalmente inteligentes; las criaturas como éstas no sólo defienden sus guaridas después de que éstas hayan sido descubiertas, sino que se preocuparán de eliminar las amenazas potenciales incluso antes de que alguien sepa qué es lo que pasa. Espero demostrar en estas páginas que un dragón «acechante» puede ser una versátil y peligrosa amenaza para un grupo, y por supuesto, ser mucho más divertido que el viejo y tópico reptil alado que sólo reacciona cuando los aventureros irrumpen en su nido.

SIGILO DE DRAGON

Dados sus poderes naturales y mágicos, los dragones tienen una amplia variedad de ataques a su disposición; algunos de ellos pueden ser utilizados sin que nadie imagine que hay un dragón en un radio de 100 kilómetros a la redonda. Un poder tradicional del dragón en el folclore y en algunos reglamentos de rol es el de envenenar el

agua y el paisaje con su mera presencia. Entre los dragones del AD&D, sólo los dragones negros tienen el poder mágico de corromper el agua cuando alcanzan la edad adulta. Sin embargo, otros tipos de dragón pueden arruinar las reservas de agua vertiendo en ellas desperdicios o plantas venenosas. Si el dragón descubre un depósito de arsénico en su cueva, puede poner zarpas a la obra...

Seguro que el amigo lector estará considerando ya la posibilidad de que un dragón prepare una balsa de agua envenenada cerca de su guarida, como trampa para aspirantes a matadragones. Bien, el dragón puede hacer eso, pero yo pienso en algo más elaborado y a más largo plazo. Todos los dragones prefieren la intimidad, especialmente si tienen mucho tesoro que proteger. Supongamos un dragón que vive en un área salvaje, río arriba del único asentamiento humano o semihumano de la zona; ¿se sentiría el saurio tentado de envenenar el río o torrente por debajo de su guarida, forzando la marcha de sus incómodos vecinos? Esto reduciría bastante las posibilidades de que alguien descubriese por accidente su guarida (y su tesoro). En un área especialmente agreste, una manio-



bra como ésta se debe hacer al menor indicio de civilización.

Si el agua del río local no es potable, el grupo normal de aventureros lo verá como una incomodidad más, y se marchará a otra ciudad. Consideran que lo que sólo es un problema de saneamiento está por debajo de su dignidad, a no ser que lo hayan hecho tan mal en las aventuras anteriores como para estar muriéndose de hambre. Aunque el PJ posea tierras, no le dará mayor impor-

tancia al tema, incluso aunque se trate de un señor feudal. «¿Que el agua del río no se puede beber? ¡Pues cavad un pozo y no me molestéis, pulgosos campesinos!» (El sonido de un guantelete chocando contra un rostro mal afeitado da fin a la conversación.) Pero cuando hasta el agua de los pozos no es potable, será el momento de pasar a la acción.

Dependiendo de los poderes que el dragón tenga, puede no ser obvio a primera vista que se trata de un sabotaje. Un corrimiento de tierras en el río parece bastante inocente, sobre todo después de una temporada de fuertes tormentas, y un hechizo de Corromper Agua en un pozo no deja rastros. Si el dragón provoca un alud de barro físicamente, puede borrar cualquier rastro de su presencia a la vez. Quizá se limite a volar mientras provoca el alud, con lo que no deja huellas en el suelo. Si las márgenes del río son muy boscosas, un dragón verde puede Pasar Sin Dejar Rastro tres veces al día. Todos los dragones orientales maduros pueden hacerse invisibles a voluntad, y todos los demás son capaces de utilizar habilidades mágicas que suplirán la falta. Los dragones con poderes que afecten al clima son también los más sospechosos de utilizar estas tácticas.

Algunos de los dragones gema (el amatista, el zafiro y el topacio) poseen el poder psiónico de telequinesis: perfecto para manipular el entorno sin mancharse las patas. Los dragones de zafiro pueden lanzar Modelar Piedra tres veces al día, lo que es muy útil para provocar avalanchas; los dragones esmeralda de edad venerable pueden hacer lo mismo con Animar Piedra. Además, las armas de aliento sónicas de los dragones zafiro

y esmeralda, y la explosiva del amatista, pueden provocar

todo tipo de avalanchas y desprendimientos.

Si el dragón puede asumir forma humana, quizá con la ayuda de algún objeto mágico, puede colarse de rondón en la ciudad y utilizar venenos humanos para sus fines. Incluso aunque alguien le sorprenda en su huida, ¿cuánta gente culpará de lo sucedido a un dragón? Si se sabe que el dragón anida cerca, los lugareños pueden pensar que se trata de un sicario suyo, malvado o hechizado, y no el propio dragón.

Pero llegará un momento en el que alguien irá río arriba para descubrir qué es lo que ocurre. Si entre los primeros investigadores hay uno o más PNJ, el señor ya puede esperar sentado a que vuelvan e informen. Un grupo de hombres armados no demasiado competente sufrirá un destino similar. Finalmente, con disgusto notorio, el noble luchador PJ aparca sus planes para salvar al mundo una vez más y se dirige río arriba. («Si quieres que algo esté bien hecho, has de hacerlo tú mismo. Es la última vez que confío en semejantes ineptos.») Y, ¡oh, sorpresa! La batalla final puede ser jugada ahora mismo, ya que el dragón ha sido tomado por sorpresa, pero lo más seguro es que el PJ salga huyendo para volver con refuerzos y nuevas armas.

Supongamos que el enemigo es un dragón negro, que mora en un pequeño pantano o ciénaga. Con sus poderes acuáticos, el dragón puede practicar la guerra de guerrillas contra los aventureros que han osado invadir sus dominios. Lo que hace realmente peligrosa la situación es que puede que los PJ no se enteren de que se están enfrentando a un dragón hasta que sea demasiado tarde. Suponiendo que el dragón haya estado corrompiendo el agua con sus poderes mágicos, será como mínimo de tamaño adulto, con más dados de golpe, mayor tamaño y CA, un arma de aliento más poderosa y un mayor radio de acción de su aura de miedo. Al contrario que en la típica caza del dragón, los PJ no sabrán que se enfrentan a uno de estos poderosos saurios justo hasta el último momento. La ventaja de la sorpresa puede ser fundamental en este caso.

Si el dragón puede controlar a otros monstruos, puede destruir o

hacer retroceder a grupos débiles de aventureros manteniendo su anonimato. El dragón negro, por ejemplo, puede convocar insectos y encantar reptiles a medida que se hace más viejo. Si el dragón convierte el suministro de agua de la localidad en un balsa cenagosa, los mosquitos y otros insectos similares pueden plagar la zona. Los cocodrilos se instalarán en cualquier área pantanosa, por lo que sus ataques no extrañarán a los PJ, que seguirán pensando en la hipótesis de que todo se debe a un desastre natural.

En el ejemplo anterior, el PJ señor feudal tuvo suerte al construir en primer lugar su castillo. Construir una fortificación puede ser muy difícil si un dragón tozudo se opone al proyecto. Supongamos que el rey le ha otorgado al PJ un gran feudo en la frontera, un área tenebrosa de cielos perpetuamente encapotados, para que la vigile y defienda. El nuevo señor feudal opta por construir su torre en una colina que tiene una estupefaciente vista estratégica de la zona. Y lo hace ignorando las supersticiosas leyendas acerca de que la colina está maldita, o está consagrada a algún dios de los cielos y del rayo, que castigará a los invasores.

Lo que ocurre en realidad: Un dragón azul (o un dragón que puede lanzar Golpe de Rayo) suele patrullar la zona para vigilar que nadie se instale en ella. Cuando un intrépido PJ se dispone a colonizar el lugar, empezando a construir en la colina (la única posición defensiva natural de la zona), el dragón se aprovecha de la perpetua cubierta de nubes y lanza su ataque, oculto entre ellas y prácticamente invisible. Rayos sin truenos: algo aterrador. Los intentos de traer materiales de construcción son recibidos con tormentas de arena; los dragones azules pueden controlar el viento y utilizar el conjuro de Demonio del Polvo cuando se hacen adultos. Maldiciendo su «mala suerte» con el clima, el PJ se instala en el lugar a disgusto, especialmente si le ha costado lo suyo para convencer a los supersticiosos campesinos de que se asienten allí.

Los dragones rojos (u otras criaturas que respiren fuego y tengan la suficiente materia gris como para utilizar tácticas) no se lo piensan dos veces a la hora de quemar un bosque entero para echar o



destruir a un grupo de aventureros, utilizando el viejo truco del «excursionista despistado». Cuando el grupo abandona el campamento para continuar viaje, el dragón prende fuego a parte del bosque. Con un poco de suerte, los PJ pensarán que el incendio es culpa suya, por no haber apagado bien el fuego del campamento. Si ningún animal ha presenciado la perfidia del dragón —y los dragones son muy buenos eliminando testigos—, los druidas, unicornios, dríadas y otros moradores del bosque pensarán también que la culpa es de los PJ.

Un dragón verde con el poder de Manos Ardientes puede realizar esta «hazaña» sólo para vengarse de sus vecinos: que el grupo quede en evidencia es un regalo adicional. Otros conjuros basados en el fuego o algunos objetos mágicos pueden utilizarse con idénticos fines. Si no tiene magia ni artefactos mágicos, el dragón puede destapar la hoguera del campamento de los PJ (suponiendo que éstos se limitaran a echarle tierra encima), con la esperanza de encontrar algún tizón aún ardiente. Y si el grupo no es cuidadoso en este aspecto, el dragón logrará tener un chivo expiatorio a quien culpar de que todo el bosque se quemara.

CLIMA Y VIDA SALVAJE

Hay quien afirmará que los dragones son en sí mismos una especie de desastre natural, pero los dragones más viejos pueden controlar el clima de una forma que pondría en serios apuros hasta al más grande de los druidas. Muchos dragones orientales poseen este poder en un grado u otro, al igual que el dragón plateado, y el de bronce puede utilizar el hechizo de Controlar Clima cuando se hace mayor. (Los buenos dragones, claro está, sólo utilizan estas tácticas contra grandes comunidades o contra grupos de aventureros.) Los dragones azules, bronce y plateados pueden controlar los vientos a cierta edad, mientras que el blanco tiene el Golpe de Viento. La Niebla Sólida de éste puede parecer natural, al igual que el Muro de Niebla utilizado por él, el de bronce y los dragones marinos. El li lung (dragón de tierra) tiene el poder de crear terremotos, mientras que el chiang lung y el tun mi lung (dragones orientales de río y del tifón, respectivamente) pueden crear un

tsunami. Si el mal tiempo castiga a los PJ, éstos nunca sabrán si les están atacando o simplemente es la furia de los elementos.

Los dragones pueden causar estragos entre la fauna local. Ya he mencionado el poder del dragón negro sobre los insectos y los reptiles. Como que los dragones, normalmente, asustan a todos los animales de una zona, la simple visión aunque sea de reojo de un grupo de aventureros puede causar que un rebaño de animales organice una estampida en su dirección (o en la de las granjas de la zona). Un rebaño lo suficientemente grande en estampida puede «planchar» al más poderoso de los grupos, y los campesinos, que viven al día, pueden morir de hambre si una estampida arruina sus cosechas. Ya es mala suerte que los malditos bichos tuvieran que pisotearlo todo corriendo precisamente hacia aquí. ¿verdad?

Los dragones inteligentes pueden obligar a los predadores y a los monstruos más pequeños a pulular por el área, sin necesidad de darles órdenes. Cualquiera que le eche un vistazo a las estadísticas de los dragones en el AD&D pronto comprenderá que uno de estos monstruos puede ir adonde quiera, forzando a los anteriores habitantes del lugar a morir o a escapar. Los predadores y los monstruos que vagan en busca de comida y refugio estarán más inquietos de lo normal, pero ya está. Es su naturaleza, ¿no? Si alguien se molesta en hablar, mediante el hechizo adecuado, con un bicho hecho prisionero, quizás averigüe la verdad detrás de la extraña abundancia de criaturas peligrosas. Los druidas, que suelen tener esta habilidad, son los más propensos a sufrir «desgraciados accidentes».

Lo que funciona en tierra también funciona en el mar. Supongamos a un dragón marino un tanto inquieto, porque el grupo se acerca peligrosamente a sus dominios durante una aventura subacuática. Tras esperar a que entren en una cueva submarina (que puede ser el hogar de cualquier tipo de bicho), el dragón puede matar un pez grande y colocarlo en la boca de la cueva. La sangre fresca atraerá a los tiburones en varias millas a la redonda. Cuando el grupo sale de la caverna, seguramente herido y debilitado tras una serie de

combates, y puede que con «algo» pegado a los talones, se encuentran con los hambrientos escualos. El broche de oro para un día lleno de «agitación».

Los dragones astutos pueden establecer relaciones simbióticas con otros monstruos o animales. Por poner un ejemplo de la vida real, el pequeño pez payaso es inmune al veneno de las anémonas de mar, por lo que vive entre sus mortíferos tentáculos. Cuando un pez más grande pretende merendarse al pez payaso, la anémona defiende a su «huésped» y consigue comida a la vez (el pez payaso se alimenta de los restos que deja la anémona). No será necesaria mucha imaginación para crear módulos en los que monstruos más pequeños están conchabados con un dragón para ejercer de «señuelos», que atraen a grupos de PJ incautos a su trampa. Ambos monstruos se benefician de una comida gratis, por supuesto. Como que los dragones pueden comérselo prácticamente todo, quizás el monstruo «agente» se quede la carne de los aventureros, mientras que el dragón puede contentarse con sus gemas, dinero y objetos mágicos.

Imagina un dragón negro o un lung wang que ha llegado a un acuerdo como el expuesto con una nereida malvada o con un kelpie. Estos monstruos de tipo sirena pueden atraer a los hombres solitarios hacia sus garras, dando la oportunidad perfecta al dragón para despachar a los aventureros de uno en uno. Para espolear aún más a la acción a los PJ, el dragón y su ayudante femenina pueden hacer un poco de «teatro»: imagina a la «pobre» nereida agarrada por una monstruosa zarpa que sale del agua y pidiendo auxilio a gritos. Incluso los personajes más fríos y calculadores se lanzarán a intentar rescatarla. Esto sin contar la posibilidad de que el dragón capture a una víctima inocente, para que sirva de cebo para aventureros.

Las aventuras al aire libre tienen tendencia a convertirse en simples módulos de supervivencia, sin ninguno de los elementos que llegan a causar paranoia de sus variantes urbanas o «dungeons». Tras un par de encuentros como los descritos anteriormente, los PJ nunca más volverán a sentirse seguros en campo abierto, palabra.

AGENTES HUMANOS

Todos los dragones inteligentes pueden hechizar, sobornar o amenazar a agentes humanos para que estén a su servicio. Incluso son aún peores los dragones que pueden asumir forma humana. La amenaza del «agente humano» suele tomar la forma de alguien que espía en la localidad, haciendo que el dragón sepa cuándo una partida de «cazasaurios» asoma la nariz por la zona. El dicho agente puede servir para guiar a locales y forasteros hasta las fauces del dragón. Esto suele funcionar, pero no llega ni de lejos a abarcar el potencial que poseen los dragones a la hora de manipular la sociedad humana para sus propios fines.

Primero, considera lo extenso que puede llegar a ser el negocio del soborno. Muchos nobles y aspirantes a conquistadores necesitan apoyo financiero, y un dragón con un gran tesoro puede ayudar a pagar las facturas. A cambio de los servicios prestados, el traidor puede hacer todo aquello que esté en su mano para impedir la exploración de los territorios cercanos al dragón. «No malgastéis vuestro tiempo y vuestro dinero, jóvenes, en explorar la espesura. Tenemos ya problemas suficientes aquí en el condado como para manteneros ocupados.» Si hay diversas zonas agrestes rodeando el área civilizada, el noble puede animarles a que exploren en cualquier otra dirección, logrando que el dragón se quede tranquilo.

Supongamos que el dragón está «picado» con una tribu cercana o con un reino de humanoides; al fin y al cabo, no todas las criaturas malvadas han de estar en armonía. Nuestro venal noble puede arengar a las masas para «eliminar esa amenaza de nuestras fronteras», eliminando de paso una espina clavada en el costado de su patrón. De hecho, mientras el grueso del ejército goblin se dirige a repeler la invasión de la que es objeto, el dragón puede entrar a saco en la guarida de los goblins y saquearla mientras están fuera. Por supuesto, eso significa que los invasores no conseguirán mucho botín; pero al fin y al cabo, se trataba de conjurar una posible amenaza: hacer un buen trabajo es una recompensa en sí misma. Así que los perplejos mercenarios se vuelven a casa preguntándose cómo pudieron sacar de su

cubil la estatua de oro y piedras preciosas (que pesaba más de una tonelada) de su dios esos frágiles humanoides, antes de suicidarse todos en masa. («Se quemaron todos vivos en masa dentro de su complejo de cavernas. Es escalofriante».) Ninguna autoridad querrá profundizar en el tema, y lo mejor es darle carpetazo al asunto.

Por supuesto, como que la vida del soldado de fortuna en los juegos de fantasía es tan lucrativa, el propio dragón puede alquilar sus servicios al mejor postor. Un dragón pícaro que desprecie en secreto a sus vecinos puede jugar «a dobles» con dos bandos enfrentados, aceptando sustanciosos sobornos de ambos. Puede aparecer cuando sea demasiado tarde, o no asomar las garras, dejando que los rivales se exterminen entre sí, o al menos hasta que estén lo suficientemente débiles como para no resistir los ataques del dragón. Un dragón que se dedique a tan hábil política debería asegurarse de que no quedan testigos, para que no corra la voz de sus tropelías.

Aún mejor, el dragón puede utilizar sus considerables dotes para el sabotaje para llevar a la guerra a dos comunidades que se miran con recelo. Enanos y elfos, por ejemplo. Un bando pensará que la culpa de los sabotajes la tiene el otro, y éstos pensarán que se enfrentan a un descarado ataque sin mediar provocación previa. Una vez más, el dragón se limita a apiolar a los supervivientes y a llevarse el tesoro.

Ahora imagina lo mucho que se puede divertir un dragón en forma humana. Más que fiarse en las informaciones de segunda mano de un agente humano a su servicio, el dragón puede mezclarse con los miembros del grupo y conocer todas sus virtudes, puntos flacos y rasgos de personalidad por él mismo. Podrá enterarse de qué objetos mágicos llevan (o al menos, una idea aproximada). El dragón puede atreverse a alquilar sus servicios al grupo como guía, llevándoles directamente de una trampa mortal a otra. Si el «guía» se separa del grupo aunque sea un instante, puede asumir su forma real en secreto, dejar escapar un grito humano aterrador y conseguir que los PJ piensen que el pobre «guía» ha sido otra víctima del dragón que hay que vengar. El «guía»

siempre puede aparecer después, pretextando una huida casi milagrosa, para seguir llevando al grupo por la calle de la amargura. Un dragón que posea hechizos puede mantener su disfraz algo más tiempo si el grupo comienza a sospechar y le ataca. Al fin y al cabo, un dragón rojo anciano puede lanzar conjuros como Bola de Fuego y Golpe de Rayo en forma humana, con lo que puede defenderse del ataque del grupo haciendo ver que es un mago. Si entre su tesoro se cuenta la varita apropiada, puede hacerlo aún mejor. Quizás no pueda manejar una diminuta varita con sus enormes garras, pero en forma humana no tendrá problemas para hacerlo. Si el apaleado y débil grupo sobrevive a la riña mágica, imagina la cara que pondrán cuando vean que el espía se convierte en un dragón rojo ante su mirada de incredulidad.

El dragón malicioso (o simplemente un tanto «travieso») puede infiltrarse en la sociedad con su forma humana, y aterrorizar luego a todo el mundo asumiendo sin aviso previo su forma real. Y hacerlo por el puro gusto de divertirse... Incluso un buen dragón puede dar paso a situaciones divertidas si el máster sabe por dónde llevarlo. ¿Qué tal esta idea, muy adecuada para una partida del Día de los Inocentes? Un dragón que disfruta como un cosaco viendo cómo la gente se aplasta viva literalmente, cuando salen huyendo al verle, y como consecuencia del aura de miedo del saurio. La multitud de personas y animales que huyen de él puede arrollar a los PJ que intentan acercarse al dragón, causándoles bastantes puntos de daño antes de que puedan colocarse a tiro de arco de él. Ya un poco más en serio, piensa en el mucho daño que un dragón capaz de asumir forma humana puede hacerle a una ciudad. Se puede colar entre los forasteros de paso, cambiar a su verdadera forma en una plaza y jugar a ser Godzilla sobre las débiles casas de los ciudadanos, sorteando así las murallas exteriores. ¿Cuántos diseñadores de contingencias de fantasía tienen esta contingencia prevista en serio? Como que las tropas y la artillería están en las murallas, vigilando hacia afuera, serán incapaces de repeler un ataque desde dentro. En las calles, la guardia de la ciudad suele tratar con criminales de bajo

¡SOLO TU, Y TU D.M.!

AVENTURA

Para un personaje, nivel 2-4

Ref: 118

Advanced Dungeons & Dragons 2ª Versión

Aventura oficial de juego

El Desafío del Clérigo

¡Ven a Pommeville y enfréntate a los
muertos en vida... si tienes
lo que hay que tener!



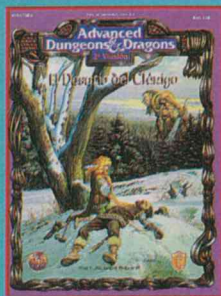
Sólo has de traer a tu Dungeon Master,
pues es una aventura para tí en solitario.

Advanced Dungeons & Dragons

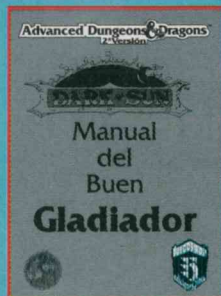
2ª Versión



Si no los encuentras en tu proveedor habitual, puedes solicitarlos por correo utilizando el CUPON ADJUNTO



EL DESAFÍO DEL CLÉRIGO



MANUAL DEL BUEN GLADIADOR



VALLE DE POLVO Y FUEGO



LOS ELFOS DE SIEMPREUNIDOS



COMPENDIO DE MONSTRUOS Ravenloft



FIESTA DE GOBLINS



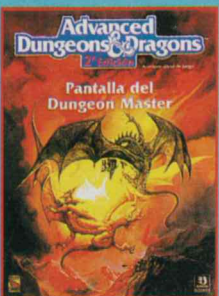
GUÍA DEL JUEGO DE ROL



GUÍA BÁSICA DEL JUEGO DE ROL



MANUAL DEL JUGADOR



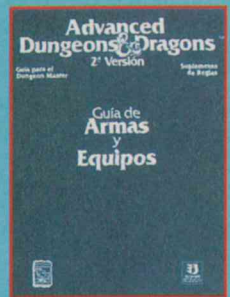
PANTALLA DEL DUNGEON MASTER



COMPENDIO DE MONSTRUOS VOL. UNO



EL DESAFÍO DEL GUERRERO



GUÍA DE ARMAS Y EQUIPOS



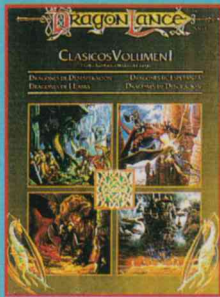
RELATOS DE LA LANZA



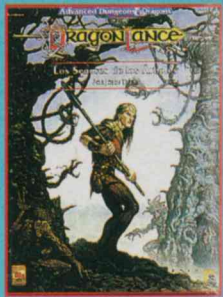
GUÍA DEL DUNGEON MASTER



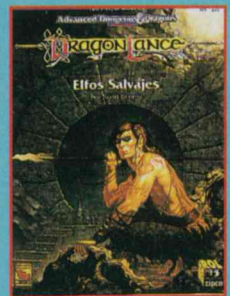
COMPENDIO DE MONSTRUOS APÉNDICE I AL VOL. UNO



CLÁSICOS DRAGONLANCE VOL. UNO



LOS SEÑORES DE LOS ÁRBOLES



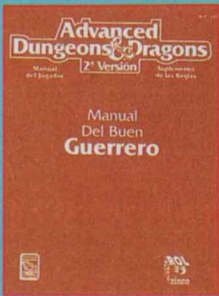
ELFOS SALVAJES



SEÑORES DE LOS ROBLES



HOJAS DE DATOS DEL PERSONAJE



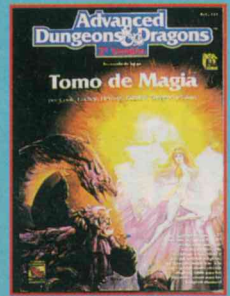
MANUAL DEL BUEN GUERRERO



COMPENDIO DE MONSTRUOS VOLUMEN DOS DRAGONLANCE



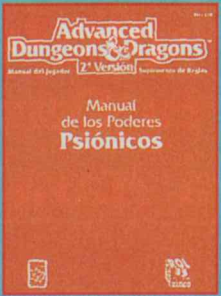
TIEMPO DEL DRAGÓN



TOMO DE MAGIA



SOL OSCURO



MANUAL DE LOS PODERES PSIÓNICOS



LIBERTAD



CLÁSICOS DRAGONLANCE VOL. DOS



NUEVOS COMIENZOS

¡A la venta el nº 9! Todo CD-ROM, todo PC ¡650 Mb de las mejores demos y los Top 10 del shareware!

De regalo en el CD-ROM dos grandes programas: **PagePlus** y **DrawPlus**.

ADEMAS, ESTE MES:

¡RELAX!

Descubra cómo combatir el estrés

CRONICA DEL AÑO 1994

Todas las noticias del año pasado

WINE GUIDE

Enciclopedia sobre los vinos, de Microsoft

DESCUBRA LA INDIA

Un CD-ROM sobre la vida en este fascinante país

JUEGOS...

... de acción, aventura, intriga. ¡Los mejores!

SUPER-CONCURSO:

Gane uno de estos CD-ROMs
10 Microsoft Wine Guide
7 Slipstream 5000
7 The Journeyman Project Turbo



Desde la primera hasta la última página y todo el contenido del CD-ROM están dedicados exclusivamente a los usuarios de PC's (DOS + Windows)

Educa

• Informa

• Entretiene

¡TODO MAC!

¡Número 5 ya a la venta!

¡En el CD-ROM de este mes el mejor software para que haga sus propias animaciones!

SE MUEVEN

ANÁLISIS DE LOS MEJORES PROGRAMAS DE ANIMACION
¿COMO TRABAJAN LOS PROFESIONALES DE ESTE CAMPO?

MONITORES

COMPARATIVO DE ALGUNOS DE LOS MONITORES QUE PUEDE
ENCONTRAR EN EL MERCADO. ¿CUAL DEBE COMPRAR?

MACRESPUESTAS

NUESTROS EXPERTOS RESPONDEN UNA POR UNA TODAS
LAS DUDAS DE LOS LECTORES

MULTIMEDIA DE FAMOSOS

DOS CD-ROMs PARA MITOMANOS: BOB DYLAN Y MARILYN MONROE.

MUSICA EN SU MAC

HAGA MUSICA DESDE SU ORDENADOR CON VISUAL ARRANGER

Y EN EL CD-ROM...

LO ULTIMO EN JUEGOS, LO MEJOR DEL SHAREWARE, LAS
APORTACIONES FABULOSAS DE LOS LECTORES...



nivel y puede que con aventureros picarescos, pero no están en absoluto preparados para enfrentarse a un dragón. La mayor parte de la gente que vivía en ciudades en la Edad Media iba completamente desarmada, siendo sólo capaz de empuñar un cuchillo, un garrote o un apero de labranza en caso de emergencia. Con eso, al dragón no le harán ni cosquillas. Cuando el saurio se ha hecho con lo que más le apetece del surtido de riquezas de los mercaderes, sólo tiene que marcharse volando.

Este módulo, tipo «¡Que vienen los aliens!» es muy común en la ciencia ficción, y aunque no lo parezca, también en la fantasía medieval (doppelgangers, licántropos y otros tipejos malvados). El dragón en la plaza del mercado es una especie de *Depredador*, pero en bestia, que combina los elementos de *Godzilla* y *La Invasión de los Ultracuerpos*. Que te diviertas.

AVENTURAS DE MUESTRA

1) La aviesa nereida

El grupo es contratado por un pueblo de pescadores, asentado junto a un lago, para que realice un trabajo no demasiado complejo. Al parecer, algunos lugareños han desaparecido mientras estaban solos a orillas del lago. Algunos testigos afirman que, tiempo atrás, una nereida encantaba la ribera del lago, con lo que muy posiblemente ésa sea la causa de la desaparición de los hombres. Si el grupo está compuesto en su mayor parte por aventureras, la cosa no pintará excesivamente difícil.

Pero hay una serie de detalles que el grupo desconoce. Un dragón negro acaba de mudarse recientemente a la zona, y le propuso una alianza a la nereida. La nereida en cuestión es de alineamiento neutral: vana y egoísta, pero no malvada. Rechazó la propuesta del dragón, que por su parte, no estaba dispuesto a aceptar un «no» por respuesta. Bastante fastidiado, el dragón descubrió que la boca de la cueva de la nereida era demasiado pequeña como para entrar en ella, y que en la zona no había reptiles acuáticos peligrosos para enviar en su lugar. Preocupado por la vigilancia de su tesoro, el dragón no quiere esperar en la boca de la cueva a que salga la nereida, que se olió la tostada a tiempo

y dejó su casita. Así que el dragón está haciendo desaparecer hombres solitarios para que las culpas recaigan en su frustrada socia. Cuando los PJ lleguen a la cueva submarina, verán las calaveras de los desaparecidos, ordenadas por el dragón con una bonita composición estética.

Como que ni las nereidas caóticas suelen exhibir trofeos, los PJ pueden recelar. Las sospechas crecerán cuando los PJ observen que sólo la entrada de la ordenadísima cueva está medio derruida, como si hubiese sufrido un ataque con ácido (el dragón intentó matar a la nereida con su arma de aliento, pero el ácido no llegó demasiado lejos). El grupo deberá hacer algunas preguntas inteligentes para descubrir lo que está ocurriendo, y mostrar el coraje necesario para enfrentarse a lo que descubran. ¿Qué preferirán? ¿Una nereida solitaria (a pesar de sus poderes mágicos) o un dragón negro listo como el hambre? Ellos eligen.

2) Los kobolds ruidosos

Una gran colonia subterránea de kobolds está molestando y haciendo peligrar la seguridad de un dragón azul (y su tesoro), que vive cerca de ellos. El bicho toma medidas para acabar con ellos. La colina está situada cerca de un río, en una zona montañosa, y el dragón ha utilizado su fuerza y su aliento para crear avalanchas que han taponado el río, desviando su corriente y anegando la guarida de los kobolds. Expulsados de su hogar, los kobolds se dirigen hacia un territorio controlado por los humanos, buscando un nuevo asentamiento y entrando en conflicto con los lugareños. Los PJ son parte de una expedición enviada contra los kobolds, y debe pelear al menos una vez contra dichas criaturas. Si los PJ toman algún prisionero, el interrogatorio revela la verdadera causa de la invasión y puede llevar a los personajes hasta el dragón, que por cierto, es muy aficionado a atacar y salir corriendo.



El tesoro que los kobolds rescataron fue robado por el dragón; éste afirma, el muy mentiroso, que los pequeños humanoides huyeron de la inundación y él se limitó a coger lo que dejaban atrás. Por supuesto, él no tiene nada que ver con la riada...

3) El salario del mal

Esto, más que una indicación de módulo, es una historia real. Un grupo de jugadores estaba persuadido de que una banda de PJ malvados es una buena opción de juego (hay muchos más caóticos sueltos por ahí de lo que pensamos), y decidieron crear uno, cruel y mezquino a tope. Este grupo en particular se aprovecha de su conocimiento del universo del *Oriental Adventures* y empieza su particular búsqueda de fama y fortuna mediante el pillaje y el saqueo. En particular, han oído que en un valle cercano vive un rico terrateniente, así que salen de excursión por las montañas, rapiñando todo lo que encuentran a su paso. Cuando la noticia de su inminente llegada se extiende, los lugareños escapan a las colinas, llevándose su tesoro con ellos.

Frustrados y cabreados, los PJ no se lo piensan dos veces cuando un andrajoso campesino se les ofrece para traicionar a sus paisanos, a cambio de una parte del botín. El grupo accede a su pretensión, planeando en secreto rebanarle el cuello más tarde. Su «guía» les conduce directamente a una emboscada, y cuando los PJ se revuelven contra él, éste se transforma en un pan lung (dragón serpiente). Los atacantes son los sirvientes hechizados del dragón. Aunque la mayoría son campesinos, son bastantes y con el equipo necesario como para ponérselo muy cuesta arriba a los personajes. Cuando el dragón les ataque por sorpresa desde la retaguardia, y con un pequeño ejército delante, el grupo no llegó a vivir lo suficiente para comprender lo errónea que fue su postura.

La astucia y la maldad de los dragones son un medio excelente para aportar nueva vida y nuevos retos a tus aventuras. Combinando su fuerza y su inteligencia, tenemos un formidable enemigo que no debe ser nunca subestimado. Las leyendas dicen que hay que temer a los dragones: su inteligencia garantiza que esto será así.



La verdadera naturaleza del Mal

Cómo hacer villanos realmente malvados.

Por Michael T. Kuciak

Ilustración de John C. Luck

Morgan y su grupo de aventureros entraron en la sala del trono y se arrodillaron ante el marchito rey.

«Hemos venido en respuesta a tu llamada, mi señor», dijo Morgan. «¿Cuál es esa ruina de la que tu mensajero nos ha hablado, y quién está detrás de ella?»

El rey levantó la cabeza y miró a Morgan a los ojos.

«Un malvado mago ha lanzado una maldición sobre el reino...», dijo el monarca.

«Oh, fantástico, otra más», gruñó Morgan poniendo los ojos en blanco. «Qué sorpresa. Bien, ¿cómo se llama ese tipo?»

Una de las claves más importantes para las grandes aventuras es un enemigo malvado de verdad, uno con el que los jugadores busquen enfrentarse y, con un poco de suerte, derrotarlo. En demasiados módulos y aventuras, sin embargo, el villano no es más que una mera lista de poderes y sicarios, un monigote de cartón con el que los jugadores pelean porque no hay otra cosa mejor que hacer.

Para despertar el interés de los jugadores y disparar su imaginación, es preciso un buen villano. Debe ser lo bastante malo como para que los jugadores sientan deseos de arruinar sus planes, incluso aunque no cobren nada por ello. Pero, ¿cómo se crea un archimago malvado al que los jugadores les encante odiar?

Las dos herramientas clave para crear un antagonista realmente despreciable son el miedo y el odio. Normalmente, odiamos lo que tememos, y tememos lo que odiamos. Si puedes crear un personaje al que el grupo le tenga miedo, pero al que desprecien tanto que vayan detrás de él, entonces habrás tenido éxito en la tarea.

MIEDO

El miedo es una buena cosa. El miedo hace que los jugadores se esfuercen, que levanten los brazos airados y que se preocupen. El miedo real ayuda a que los jugadores se identifiquen con sus personajes. El miedo crea un buen rol.

Pero el miedo es difícil de encontrar en un JdR. Es muy difícil inspirar temor en los jugadores, sentados cómodamente alrededor de una mesa en una habitación bien iluminada. Lograr que los jugadores griten y salten de su asiento está bien, pero solo es una parte del potencial del miedo. El miedo es conseguir que los jugadores se preocupen de lo que le puede ocurrir a sus personajes tan queridos, que se cuestionen acerca de cómo vencer a su adversario, o que se lamenten cuando parece que no van a salir de una situación comprometida.

He aquí algunas cosas que los villanos pueden hacer para asustar a tus jugadores.

Invulnerabilidad: Un buen máster hace a sus oponentes dignos de desafío, pero no tan duros de roer como para que los jugadores no puedan vencerles. Los villanos indestructibles tienden a aburrir y a frustrar a los jugadores. De vez en cuando, empero, el grupo debe encontrarse con un adversario muy difícil de vencer, o que sólo pueda ser detenido de una manera determinada. Los personajes pueden salir corriendo como conejos la primera vez, pero luego les verás urdiendo planes para derrotar a su enemigo en cuanto recuperen el resuello. Por ejemplo, yo una vez arbitré una campaña de *Champions* (un reglamento de superhéroes) con un grupo de maliciosos héroes conocidos como el Equipo Destructor. Tuvieron algunas peleas duras y épicas, pero siempre acababan zurrando la badana a los malos. La cosa

se hizo predecible, y eso es peligroso. Un día, los héroes se encontraron con un grupo de villanos llamados Anselum Defilum. Anselum Defilum tenía menos miembros que el Equipo Destructor, y los villanos eran sólo marginalmente más poderosos que los héroes. Sin embargo, trabajando en equipo y explotando sus poderes, Anselum Defilum dejó a los héroes marcando estilo. Dos veces. Mis jugadores comenzaron a odiar a aquellos tipos más que cualquier otra cosa en el Universo, más que nada porque tenían miedo de recibir otra buena tunda de palos. El Equipo Destructor acabó componiéndose para vencer a Anselum Defilum: buscando a sus miembros por separado y cantándoles la caña cuando sus amigos no estaban allí para defenderlos.

Incluso en el caso de oponentes casi invulnerables, el villano debe tener algún punto flaco o vulnerabilidad secreta que permita a los héroes vencerle. Incluso Smaug, el dragón de *El Hobbit*, tenía una grieta en su armadura.

Alta inteligencia y Astucia: ¿Cuántas veces has visto a un monstruo o villano principal descrito como «genio», a pesar de que lo único que sabe hacer es sentarse en su guarida y esperar a que los PJ vayan a leerle la cartilla?

He visto esto ocurrir demasiado a menudo, y se puede evitar. ¿Cómo se supone que el máster normal puede conducir un personaje que es más listo que él? Muy sencillo. Asume que el genio puede suponer casi exactamente lo que sus oponentes (los PJ) están haciendo en un momento dado.

¿Qué es lo que hacía al Gran Almirante Thrawn, de la trilogía de *Star Wars* de Timothy Zahn tan mortífero? Una increíble habilidad para predecir los planes de los otros a través de la lógica y el estudio del arte en la cultura de sus oponentes. Zahn describió en su novela a Thrawn como un genio, por lo que no

tuvo que confiar en planes alambicados e intrincados.

La inteligencia alta puede hacer poner en una incómoda situación al grupo, que andará siempre preguntándose si el señor de los vampiros ha vuelto a predecir sus planes y les ha preparado una bonita trampa. Al igual que ocurre con la invulnerabilidad, un genio malvado puede frustrar a los jugadores hasta el punto de la rendición si se lleva demasiado lejos. Cuando los jugadores estén a punto de tirar la toalla, deja que el villano cometa un error. Incluso los genios meten la pata. Si los PJ andan listos para explotar el error, su plan final puede triunfar.

Fobias: Si los jugadores tienen miedo a algo en la vida real, utiliza su miedo para tu ventaja. Con esto no quiero decir que encierres a la gente en cuartos oscuros ni que hagas correr arañas por la mesa de juego. Sin embargo, los villanos que explotan los miedos personales de tus jugadores les harán «tilín» a éstos.

Quizás uno de tus jugadores tiene miedo a las serpientes. («Serpientes. Tenían que ser serpientes». ¿Te acuerdas del pobre Indiana Jones?) Envía al grupo contra un culto ofídico en plan Conan el Bárbaro, o contra los Hijos de Yig en *La Llamada de Cthulhu*. Si los PJ son capturados, haz que los metan en un pozo lleno de serpientes, y luego describe la experiencia con todo lujo de detalles. Os garantizo que vuestro jugador herpéfobico odiará a muerte a los villanos adoradores de las serpientes. Otra manera de jugar las fobias es presentar a

un villano capaz de leer la mente y generar ilusiones. Hay varios ejemplos en los juegos de fantasía y superhéroes, pero el miedo que inspiran esos malvados se debe más a las cosas feas que proponen las reglas cuando se usan. Uno se imagina que un adversario como éste sería temido por su poder, pero la mayor parte de jugadores se desternillan de risa con él, porque no es jugado con propiedad. Estos villanos pueden acomodar el miedo para cada miembro del grupo, y sembrar el odio con facilidad. Metiéndote en el papel y explotando las inseguridades y manías reales de los jugadores, lograrás el máximo impacto del juego.

Recuerda sin embargo que has de ser respetuoso. Hay gente cuyas fobias son tan fuertes que hasta jugarlas en una partida de rol les hará sentir incómodos. Si sabes que éste es el caso de uno de tus jugadores, sé sensato.

Locura: Mucha gente tiene miedo a la locura, y por una buena razón. Los dementes no son predecibles y no siempre encajan con lo que esperamos de ellos. Viven en un mundo propio y juegan con las reglas de ese mundo. De hecho, casi se ha convertido en un tópico que los villanos estén locos.

Casi todos los enemigos de Batman están locos: es por ello que van al Arkham Asylum en lugar de a la cárcel. Son oscuros y temibles porque sus acciones y pensamientos son impredecibles. ¿Por qué los Malvakian de *Vampiro* son tan temidos? Porque todos están mal de la chaveta. Los impulsos homicidas y sádi-

cos son indicio de locura, no la enfermedad en sí misma. Lleva a los locos opo- nentes de tus jugadores al máximo de salvajismo, carencia de lógica y miedo. Recuerda, los locos siguen una lógica igual que todo el mundo, sólo que es una lógica particular y retorcida. Si los PJ pueden adivinar el patrón que rige su locura, ésta puede ser una buena arma para derrotar al villano.

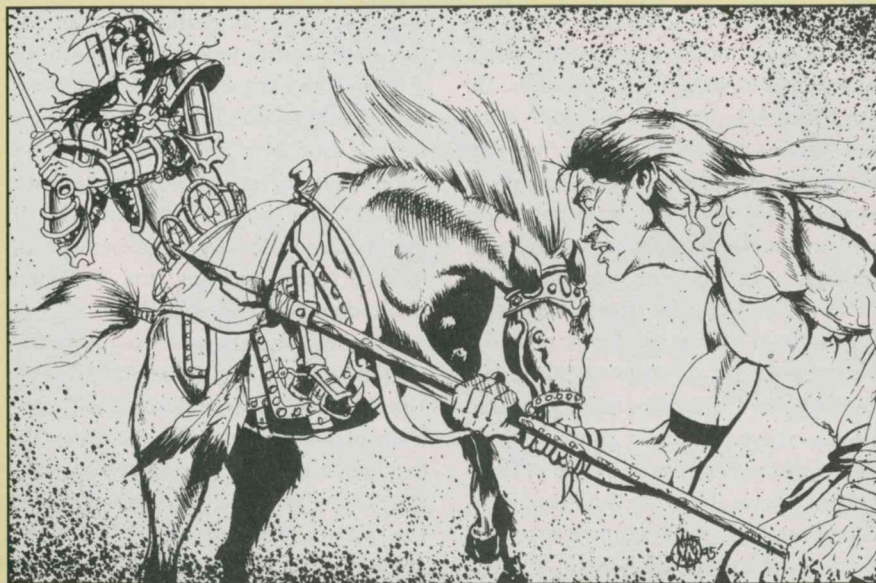
Amigos y poder: Las novelas de George Orwell *Granja Animal* y *1984* son dos de los libros más espeluznantes que nunca haya leído. El poder político puede, de muchas formas, ser más mortífero que el poder mágico o físico.

Digamos que los PJ son parte de las fuerzas de la Ley y el orden de una ciudad de fantasía. Descubren que Abdeluh el mago ha cometido un asesinato y está tramando algo malo contra la máxima autoridad ciudadana. Los PJ se equipan, llegan hasta el refugio secreto del mago, que está en mitad de la nada, y le arreglan el pelo a Abdeluh. Un hermoso escenario plano como un azulejo. Ganen o pierdan, el poder del bien está de su parte.

Ahora, pongamos que en vez de que Abdeluh viva en el centro de la nada con la única compañía de su demonio familiar, el mago mora en el centro de la ciudad que los PJ deben proteger. De hecho, Abdeluh es el mago de la corte, y ha hecho muchas cosas que le han granjeado el respeto de la corte y el pueblo. Además de esto, tiene un importante poder político.

Sin necesidad de lanzar un solo hechizo, Abdeluh puede derrotar a los PJ. Puede conseguir que les despidan, enviar a la guardia o a los asesinos del rey contra ellos, para detenerlos o envenenarlos, confiscar sus posesiones, encarcelar a sus seres queridos y, en suma, hacerles la vida imposible.

¿Por qué esto da miedo? Porque como máster, has dejado absolutamente claro lo que le ocurrirá a los PJ si Abdeluh descubre que conocen sus intenciones. Y ya no digamos lo que ocurre si el mago se entera de que están tramando algo en su contra. El grupo tendrá que moverse en la sombra y andarse con pies de plomo todo el tiempo para poder salvar a su país y a su rey. Un paso en falso, y todo habrá acabado. Quizás el grupo esté luchando contra un



nuevo régimen totalitario. O deberán detener a una figura política o religiosa muy popular, como el George Stillwell de *La zona muerta*, de Stephen King.

Con oponentes políticamente poderosos, las apuestas siempre son muy altas. Si el grupo no tiene éxito en el enfrentamiento con villanos convencionales, siempre pueden perseguirlos en busca de la revancha. Pero con villanos populares y de alto nivel, los PJ sólo tienen una oportunidad. Si fallan, el malvado puede aplastarlos con una simple llamada de teléfono. Eso sí que da miedo.

Paranoia: Cuando los PJ no tienen dónde esconderse ni nadie en quién confiar, tienen mucho que temer. Estarán aterrados ante la posibilidad de que el enemigo les rodee y controle la situación. Cuando empiecen a sospechar del más fiel de los PNJ, todo está saliendo a pedir de boca.

¿Por qué habrían de tener los PJ miedo de todos aquellos a quienes se encuentren? Por muchas razones. El villano puede tener poderes de control mental. Quizá se haya ofrecido una fuerte recompensa por el grupo, y todo el mundo se la quiere embolsar. Puede que se les acusara falsamente de un crimen, como ocurre en *El Fugitivo*. La ciudad, el país o el mundo pueden haber sido invadidos por extraterrestres como acontece en *La invasión de los ultracuerpos*. Los villanos pueden ser muy numerosos y capaces de cambiar de forma: por ejemplo, los PJ se están enfrentando a una plaga de vampiros o de licántropos.

Espolea el miedo a través de la paranoia de los jugadores. Fustígalos una y otra vez. Hazles sentirse perseguidos y rodeados. Haz que sus mejores planes se conviertan en trampas mortales cuando sus amigos (o aquellos que ellos creían que eran sus amigos) se vuelven en su contra. Deja que el archienemigo repita, palabra por palabra, cosas que los PJ dijeron en privado.

La tecnocracia de *Mage: The Ascension*, de White Wolf, es un poderoso y terrible enemigo porque puede reemplazar a cualquiera con un espía genética o cibernéticamente creado. Los PJ, literalmente, no tienen a nadie en quién confiar, excepto ellos mismos, y a veces ni eso. Cuando estén peleando, el grupo debe odiar y temer a todos los que le

rodeen. Cuando finalmente los jugadores derrotan a los malos, notarán cómo la opresión de la paranoia se aleja de ellos.

El espectáculo del horror: Mucha gente conoce el miedo a través de los usuales libros y películas de terror: noches oscuras, ruidos extraños, criaturas sobrenaturales, etcétera. En ciertas sesiones de juego, cuando todo el mundo tiene la actitud adecuada, estos viejos tópicos pueden funcionar de verdad, y además, son la mar de divertidos.

Al igual que las fobias, usa todo aquello que más asuste a los jugadores. Si tus jugadores son admiradores de Clive Barker, mételes de lleno en lo extraño, villanos grotescos a tu entero gusto. Déjales cazar vampiros, al Gran Cthulhu o fantasmas. Mete al grupo en casas encantadas, levanta a los muertos, saca a los asesinos psicópatas, haz malabarismos con cabezas cortadas. Haz todo aquello que te apetezca y que tenga la más mínima posibilidad de asustar a tus jugadores aunque sea un poquito. En el horror, la descripción viva lo es todo.

Todas estas cosas son útiles en las partidas normales, pero si de verdad quieres asustar a tus jugadores, no les sientes en una mesa normal, en una habitación bien iluminada y la TV funcionando en el cuarto de al lado. Apaga la luz, enciende algunas velas, juega en el sótano o en el ático. Pon música inquietante a volumen moderado. Haz lo que más te apetezca, pero no arruines el ambiente pasándote de tétrico. Algo de teatro y un par de complementos pueden llevarte muy lejos.

ODIO

El odio es una palabra muy fuerte, y una emoción tan poderosa que puede llevar a la gente a comportarse de una manera absolutamente contraria a su forma de ser. El odio puede ser algo muy feo, pero puedo asegurar que en los juegos de rol es una cosa muy divertida.

Como máster, debes hacer todo lo que esté en tu mano para convencer a los jugadores de que odian a los villanos. De forma ideal, deberían despreciar hasta a los más poderosos enemigos, tanto, que los PJ serían capaces de bajar al quinto Infierno sólo para hacerles la

pascua. Haz que los jugadores odien tanto a tu villano que hasta hablen mal de él cuando no estén jugando. Tanto, que hasta dibujen caricaturas suyas que utilizarán como diana para dardos. Deben sentirlo con tal profundidad como para estar dispuestos a utilizar hasta el último recurso de sus personajes para borrarlo de la faz de la Tierra.

Cuando un villano realmente odiado es finalmente vencido, los jugadores experimentan una satisfacción increíble. Saltan de las sillas, lanzan vítores, se abrazan y se dan la mano. Los jugadores saben que sus personajes han hecho un gran servicio al universo de juego librándolo de semejante escoria. ¿De cuántos hechiceros y reyes orcos puedes decir lo mismo?

He aquí cómo convencer a tus jugadores para que odien al villano:

Seres queridos: Observa cómo a los PJ les sale el humo por las orejas cuando los villanos amenacen a sus PNJ favoritos. Que el malo secuestre a sus hijos, mate a sus mejores amigos, esclavice a sus abuelos o posea la mente del viejo y querido tío Joe.

Para irritar a los PJ, sin embargo, debes interpretar a los PNJ como gente real a la que todo el mundo quiere o admira. No puedes limitarte a decir: «Pepe, tu personaje tiene una vieja tía muy bondadosa, y Sthrad Von Zarovich acaba de secuestrarla.» De esta manera, a nadie le importa un pito. Haz que los PJ sean consistentes, y que hagan cosas buenas por el grupo, que les ayuden cuando hay problemas. Crea buenos sentimientos acerca de esos personajes. Y luego mátalos. Verás la que se organiza.

Crímenes atroces: Los villanos, como grupo, son gente de la que se espera que haga cosas terribles. Cosas que nadie se atrevería a hacer. Actos que hacen parecer a los villanos menos que humanos, que los convierten en la ruina de la sociedad.

Algunas veces he jugado módulos en los que los malvados no hacían nada especialmente maléfico. De vez en cuando, el enemigo es un jefe bandolero o algo así. ¿Qué jugador puede «calentarse» con un tipo que se limita a robar a los mercaderes?

Haz tus villanos memorables, la escoria de la escoria. Los malos han de tortu-

rar campesinos, quemar cosechas, propagar mentiras, arruinar reputaciones, desencadenar plagas y robarles los caramelos a los niños. Para irritar a los jugadores en un módulo hace falta mucho más que en la vida real. Los villanos han de hacer cosas muy, muy malas para que los jugadores se decidan a hacer algo más que dejarle sin postre.

Traételes a casa: Intenta nombrar un jugador que de verdad, honestamente, se cabree cuando un mago malvado maldice una tierra, o roba un poderoso objeto mágico a un rey. Venga, inténtalo. Ahora dime un jugador que se enfade cuando el mago lanza una maldición sobre su personaje o les roba su más preciado objeto mágico. Un PJ que ni pestañea cuando una ciudad entera arde, a lo mejor rechina los dientes cuando lo que se quema es su casa.

A no ser que tus jugadores sean intérpretes de rol excepcionales y todo el grupo pertenezca a una orden de paladines, a nadie le importa lo que el villano le haga a otra gente. Sólo les da a los PJ una excusa para zurrarle. Cuando las armas del villano se vuelven contra el grupo, sin embargo, la temperatura sube una barbaridad. Si el malo les hace algo vil a los PJ y éstos siguen sin inmutarse, pues que la criatura robe, mate y destruya hasta que éstos se molesten. Sé malicioso hasta que el grupo agote su paciencia, y a partir de ahí, el diluvio.

Cuando el grupo se interna en la espesura o viaja al espacio tras la pista del villano, tendrán una razón personal para verlo en manos de la justicia.

Odios personales: Piensa siempre en lo que molesta a los jugadores en la vida real, y haz que los villanos se acomoden a ese perfil. Si tus jugadores se preocupan de la ecología y el medio ambiente, saca a esas malvadas corporaciones gigantes de *Shadowrun* o *Cyberpunk*, que arrasan todo lo que se les pone por delante.

Dale a tus villanos las cualidades exactas que sabes que los jugadores odian en la gente real. Arrogancia, racismo, sexismo, estrechez de miras, mentira, egoísmo, avaricia, inmadurez o



estupidez pueden lograr que los PJ estén ansiosos por ponerle la mano encima al malo. Quizá mientras tus jugadores le hacen la estética a mamporros, los jugadores estén pensando en algo relacionado con la vida real. Si es así, estás cumpliendo a la perfección con tu papel de máster.

Una vez más, sé respetuoso y maduro con las emociones de tus jugadores. Si un jugador se enfada, refrena al villano un poco. No es cuestión de perder amigos y jugadores por una simple partida de rol.

Traición: Hay una forma infalible de lograr que el grupo odie de verdad a alguien: sáltate todas las barreras y traiciónalos de la manera más nefanda posible. Si el grupo rescata a la típica damisela en apuros, observa su reacción cuando la señorita les implique en crímenes, les culpe de muertes o de fallos garrafales, o les acuse de formar parte de una gran conspiración. Si los héroes salvan a un periodista de las garras de la muerte, deja que el astuto reportero revele sus identidades secretas para conseguir un Pulitzer fácil. Haz que averigüen que su mentor es corrupto y malvado, y que les ha estado tomando el

pelo desde el principio de la campaña.

No hay nada, nada, como hacer que la sangre de los jugadores hierva después de una buena traición. No se detendrán ante nada con tal de tener acceso a la venganza. El miedo y el odio se usan mejor juntos. Un simple rasgo que haga odiar o temer al villano de la historia funcionará bien. Mezcla dos o tres juntos con un personaje fuerte y tendrás un malvado memorable y despreciable. Veamos algunos ejemplos.

¿Por qué los nazis son tan buenos villanos? Porque controlaron un estado totalitario con una fuerza militar casi invencible, y cometieron atrocidades increíbles en nombre de un líder loco y racista. Como puedes ver, la mezcla de rasgos funciona bien.

Intenta mezclar aquello que provoca el miedo y el odio. ¿Avaricia, arrogancia y locura? Se parece bastante al archienemigo de Batman, el Joker.

El Drácula de Bram Stoker es también un villano de los de quitarse el sombrero. Drácula no sólo era un caballero de Valaquia, era un cruel y despótico señor que empaló por millares a amigos y enemigos. Cuatrocientos años más tarde, viaja a Londres para matar y poseer a las mujeres más cercanas a Harker y compañía. Cuando se revuelven contra él, Drácula les esquivo y les engaña todo el tiempo, con la arrogancia y el enorme poder de un príncipe de los no muertos. Como se puede comprobar en la novela, la historia destila todos los tópicos inherentes al género de terror. ¡Eso es un villano, señores!

Sácales el máximo partido a tus villanos dándoles un carácter y un estilo propios. Haz a cada adversario distinto, siniestro y fácilmente reconocible, para que los PJ reaccionen en consonancia cuando sus esbirros o él aparezcan. Una palabra, una frase, una imagen, un *modus operandi*... Eso le dará vida y profundidad a lo que, de otra manera, no pasa de ser un puñado de estadísticas anotadas en un papel. Si los jugadores aman odiar a tus villanos, lo habrás conseguido.

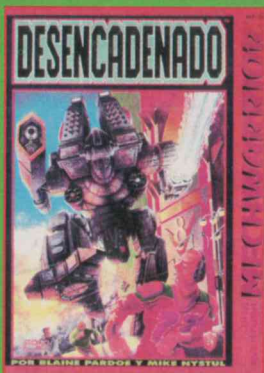
Si no lo encuentras en tu proveedor habitual, puedes solicitarlos por correo, utilizando el CUPON ADJUNTO



BATTLETECH (3ª Versión)



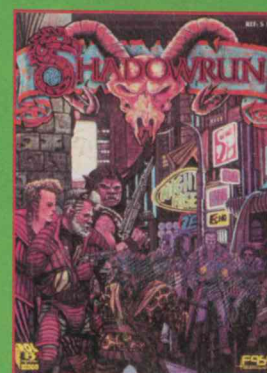
MECHWARRIOR



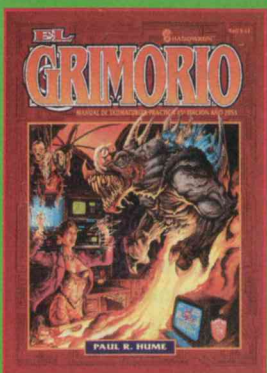
DESENCADENADO



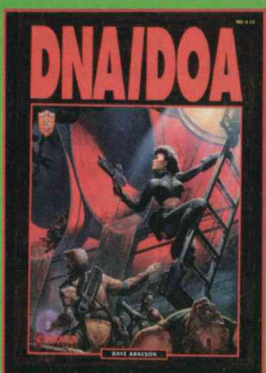
MANUAL SHADOWRUN



**PANTALLA
SHADOWRUN**



EL GRIMORIO

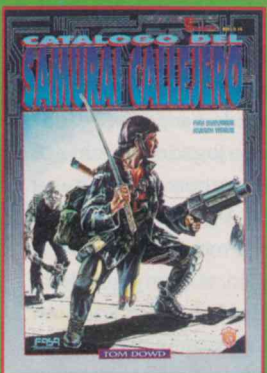


DNA/DOA
(Shadowrun)



MANUAL TECNICO

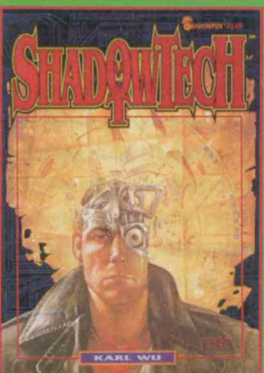
3050 (Battletech)



SAMURAI CALLEJERO



COMPENDIO BATTLETECH



SHADOWTECH

CUPON DE PEDIDO

Enviar a **EDICIONES ZINCO, S.A.**

Avda. de Roma, 157, 9º

08011 BARCELONA

BATTLETECH (3ª Versión)	3.975 PTS.
MECHWARRIOR	2.750 PTS.
DESENCADENADO	1.600 PTS.
MANUAL SHADOWRUN	3.750 PTS.
PANTALLA SHADOWRUN	1.475 PTS.
EL GRIMORIO	2.500 PTS.
DNA/DOA (Shadowrun)	950 PTS.
MANUAL TECNICO 3050 (Battletech)	2.750 PTS.
SAMURAI CALLEJERO	2.500 PTS.
COMPENDIO BATTLETECH	2.750 PTS.
SHADOWTECH	2.500 PTS.

Nombre y apellidos

Dirección

Población

C.P.

Fecha

FORMA DE PAGO

☐ Contra Reembolso

Hago efectivo el importe total **+250 pts.** por gastos de envío, mediante:

☐ Giro Postal número de fecha

☐ Tarjeta de crédito☐ VISA ☐ MASTERCARD / ACCES / AMEX ☐ EUROCARD

Nº

Nombre del titular

Fecha caducidad

Firma



HADOWRUN

GEN CON 1995: ¡ROLEROS, A ESCENA!

POR LAURA BALESTRA
Y EL EQUIPO ORGANIZADOR GEN CON' 95



Los dragones vuelven a volar sobre España. Barcelona, la ciudad de Gaudí, será el punto de encuentro; quienes se lo perdieron el año pasado tienen una nueva oportunidad para asistir a una gran convención en el emblemático edificio medieval de las Drassanes de Barcelona, uno de los astilleros del Medioevo más importantes de la Corona de Aragón.

Los que vinistéis veréis que, siguiendo la pauta general apuntada ya el año pasado, podréis encontrar nuevas sorpresas: nuevos campeonatos, nuevos juegos, más partidas abiertas para poder jugar todo el día...

La segunda edición de la GEN CON en España se celebrará en noviembre, concretamente del 3 al 5, y ésta será fecha de reserva obligatoria para todos los aficionados a los juegos donde la aventura es protagonista. Una vez más, las empresas convocantes demuestran ser un grupo sólido con muchos intereses comunes: Borrás, el grupo editorial CEAC (al que pertenece Timún Mas), Ediciones Zinco y los norteamericanos TSR van a ser vuestros anfitriones, intentando llevar la convención todo aquello que os pueda interesar. El objetivo de una feria es acercar al público las novedades del sector, pero ésta es una feria-convención de juegos y, sobre todo, de jugadores. Por ello, la prioridad número uno del equipo organizador es que el público tenga acceso a los juegos, a todos los juegos.

La participación en la GEN CON se ha hecho a la medida de los jugadores y del juego. Los jugadores pueden participar

tanto como público de la GEN CON o como parte integrante de la convención. Son jugadores los que estarán en la zona de demostración, listos para recibir a los visitantes y preparados para realizar partidas para los jugadores más avezados, y también para aquellos que sólo han oído unas cuantas explicaciones sobre lo que son los juegos de aventura (y los de rol son los que se llevan la palma cuando de explicaciones místicas se trata). Luego tenemos a los clubes encargados de organizar múltiples actividades para los visitantes, especialmente torneos patrocinados y auspiciados por las propias editoriales. La labor desarrollada por los demostradores y clubes recibió matrícula de honor por parte de los asistentes a la GEN CON' 94; a estos elogios se une la organización, y desde aquí aprovechamos para agradecer sinceramente su presencia y trabajo. La oferta para participar en GEN CON'95 «desde dentro» se repite este año, por lo que si queréis probar esta modalidad, contactad con la organización cuanto antes, señalando claramente en vuestra carta que tenéis interés en ser «demostrador» o que deseáis venir como «club» para organizar actividades. (Para aquellos que estuvistéis con nosotros el año pasado os podemos decir que la mayoría de personas con las que tuvimos el placer de colaborar en la GEN CON'94 también estarán presentes en la edición del 95).

Y luego está el público en general... Si lees esta revista, o bien es porque eres jugador, o bien porque tienes muchos intereses o conocimientos en este mundo. El público de la GEN CON'94 demostró

a todo el mundo qué y quiénes son los jugadores de juegos de Aventura, y se puede decir que se llevaron una grande (y grata) sorpresa. Diferentes instituciones y medios de comunicación, con una muy pobre idea de las actividades relacionadas con los juegos de rol, coincidieron en destacar el excelente comportamiento y la amabilidad de los jugadores de rol (refiriéndose al público asistente). Así que la organización de GEN CON'94 está en deuda con vosotros, el público: por ello GEN CON' 95 invita a los jugadores de todas partes a venir para demostrar qué y quiénes son los jugadores de juegos de aventura en el año 1995 (esperando que este año los medios de comunicación se lleven una idea más clara no sólo de la gente, sino de la actividad en sí).

QUE SE PUEDE HACER EN LA GEN CON' 95

Ciertamente, nosotros no somos quién para decirte qué puede hacer un jugador en una convención de jugadores. Aún así, esta feria-convención preparará diversas y variadas actividades. Algunas de ellas sólo son un embrión en la mente de un club o de un organizador en el momento de la factura de este artículo. Todas ellas están relacionadas con nuestra actividad, el juego. La presencia confirmada de gran parte de las empresas más importantes de la península en el sector nos hace suponer que vas a encontrar tanto tu juego preferido como aquel reglamento que siempre quisiste probar pero que nunca habías tenido al alcance de la mano. Gente, entre los varios miles que acudirán, encontrarás la

adecuada para jugar a cualquier cosa. Este año intentaremos por todos los medios, incluir más juegos de mesa (especialmente para más de dos jugadores).

Pero aquí no se acaba todo. Volveremos a invitar a personalidades extranjeras del mundo del juego (muchos de los que vinieron el año pasado tienen un autógrafo, o incluso un original, de Larry Elmore o Jeff Easley). Este año no sólo serán ilustradores, puesto que estamos trabajando para contar con la presencia de algún diseñador de renombre. Los nombres definitivos de las figuras invitadas no los tenemos por el momento, pero os informaremos en cuanto tengamos más datos. A muchos de ellos les seduce la idea de unas minivacaciones en España y el contacto con nuevos aficionados.

Por supuesto, tendréis torneos y competiciones oficiales de juegos (desde rol hasta cartas coleccionables), y novedades editoriales. GEN CON se ha convertido por derecho propio en el marco adecuado para la presentación de novedades por parte de todas las empresas y editoriales de ámbito nacional. Además, se preparan actividades abiertas: llegas, juegas un «poquito», juegas un campeonato, juegas otro «poquito»... Y no te preocupes: esos juegos estarán especialmente diseñados para ser desarrollados de esta manera, por lo que nos tememos que no vais a tener ni un momento de descanso. Los que crean que a una convención sólo se va a pasear y a mirar pronto saldrán de su error...

DESPLAZAMIENTOS Y ALOJAMIENTO

El año pasado la GEN CON recibió a un considerable número de visitantes procedentes de fuera de Barcelona y de Catalunya. Según lo que hemos averiguado, todos ellos se las apañaron para llegar a Barcelona y lograr posada y pernocta sin mayor problema. Pero este año se ha intentado facilitarles el trabajo; hecho un primer contacto con gremios y agencias de viaje, os señalamos a continuación posibles alojamientos cercanos a las Drassanes.

* *Hotel Regencia Colón* (junto a la Catedral, en pleno casco antiguo de la Ciudad): 3.150 habitación doble y desayuno, por persona y noche.

* *Hotel Lleó* (calle Pelayo, tres estrellas superior): 3.360 habitación doble y desayuno, por persona y noche.

* *Hotel Park* (junto a la Estación de Fran-

cia, sede del Salón del Cómic; tres estrellas superior): 3.360 habitación doble y desayuno, por persona y noche.

* *Hotel Sol Apolo* (Avenida del Paral·lel, el más cercano a Drassanes, ya que apenas hay cinco minutos de distancia a pie): 4.015 habitación doble y desayuno, por persona y noche.

Para los grupos grandes existe un descuento especial de una persona gratis por cada 20. Y para los más sibaritas, hemos negociado un precio especial en un hotel de cinco estrellas, el *Hotel Meliá Barcelona* (avenida de Sarrià, junto al campo de fútbol del R. C. D. Espanyol): 7.950 habitación doble y desayuno, por persona y noche. No sabemos si estáis muy acostumbrados a ir de hotel, pero nos parece que estos precios están muy puestos en razón.

Por desgracia, no hay previsto ningún acuerdo en lo que se refiere al desplazamiento a Barcelona, pero la Ciudad Condal, por su tamaño e importancia, tiene todo tipo de conexiones en materia de transportes colectivos (tren, avión, autocar, etcétera).

ENTRADAS Y HORARIOS DE APERTURA

Habrà dos modalidades de tiquet de entrada: el diario, con un coste de 500 pesetas, y el segundo es el abono para todos los días de la GEN CON, que tendrá un precio de 1.200 pesetas. Es bastante posible que alguno de los días de GEN CON, con la compra de la entrada se le haga un pequeño obsequio al público. (Nos reservamos la sorpresa.) Aunque pendientes de aprobación y diversos visos buenos, lo más probable es que los horarios de GEN CON 95 sean los mismos que los del año pasado (de 10.00 a 21.00 horas, sin interrupción). Como decíamos, queda pendiente de aprobación el posible alargamiento de jornada hasta las 23.00 horas el sábado 4 de noviembre; se estudia asimismo la hora de cierre el domingo 5.

LLEGAR AL RECINTO DE LA CONVENCION

Las Drassanes (o Atarazanas) de Barcelona es un importante edificio gótico, uno de los más emblemáticos de la ciudad. Su ubicación aparece en cualquier mapa turístico, ya que alberga el Museo Marítimo de la ciudad. Por cierto, este museo ha inaugurado recientemente una exposición que

IMPORTANTE: La organización de GEN CON no tiene previsto ningún ingreso extra bajo este concepto. Hemos delegado en una agencia de viajes la contratación del paquete de habitaciones. Sabemos que muchos de vosotros, los que venís de fuera de Barcelona, hacéis un esfuerzo económico y no es nuestra intención chuparos la sangre. Preferimos que os gastéis el dinero en los stands comerciales de GEN CON (y que sean ellos quienes soporten la mala conciencia). Bromas aparte, creemos que son unos buenos precios, y que cuantos más viajéis a través de esta agencia, mejor precio podremos obtener para los próximos años. Para más información contactad con:

Viajes Cavitur, S.A.

(Cristina Pla Sallés)

C/. Muntaner, 235

Tel. (93) 201 21 88

Fax (93) 202 29 58

08021 Barcelona

lleva por título «La aventura del mar», y que cuenta con los más avanzados medios de simulación y realidad virtual. Os recomendamos muy sinceramente que, ya que estáis al lado, la visitéis.

El edificio en cuestión está junto al mar, en el puerto, frente a la famosa estatua de Colón; la estación de metro más cercana lleva por nombre precisamente Drassanes (L3, más conocida también como «Línea Verde»), y está a un par de minutos de la puerta de entrada. Por supuesto, hay una línea de autobuses que llevan hasta el recinto. Para aquellos que tengáis intención de alojaros en la parte antigua de la ciudad, os podemos decir que ésta ha sido remozada de arriba a abajo, tiene un alto interés turístico y está llena de calles peatonales. Pasear desde allí hasta Drassanes a pie puede ser toda una experiencia. Ya que venís, ¿por qué no aprovecháis para hacer un poco de turismo?

Sólo queda esperar que pasen rápido estos próximos dos meses, y nos encontraremos todos en las Drassanes de Barcelona el 3, 4 y 5 de noviembre, en una gran fiesta para los jugadores de rol. Las sorpresas estarán a la orden del día, eso os lo aseguramos.

Para más información o cualquier cosa que deseéis de nosotros, podéis escribir al Apartado de Correos 37.127; 08080 de Barcelona.



TIERRA IMPIA

UN ALMA NEGRA ENTRE OTRAS BLANCAS

Por Dan De Fazio

Ilustraciones de Terry Dykstra

«Me gustaría dedicar esta aventura a mi soberbio grupo de jugadores: Michele, Frank, Ray, Verónica y Kevin. Llevamos dos años jugando juntos, y de verdad que son los mejores roleros que un DM puede desear.»

Tierra Impía es una aventura de misterio para AD&D pensada para un grupo de 3 a 5 PJ, niveles 2-4 (unos 12 niveles en total). La acción transcurre en un lejano monasterio, regido por una orden de monjes venida a menos. Los religiosos son miembros de la Iglesia de la Verdad Unica, un credo legal genérico, que puede representar a los seguidores de Ilmater en los Reinos, Rao o San Cuthbert en Oerth, o Haelyn en Anuire. Si se

utiliza un cierto trasfondo histórico en la aventura, los monjes son benedictinos. El monasterio puede estar situado en cualquier región montañosa, al inicio del invierno.

La presentación de «Terreno Impío» es un tanto diferente a la habitual en los módulos de AD&D. Se organiza en «escenas» (referidas aquí como «capítulos») más que por habitaciones o recorridos. Las descripciones de las estancias son mínimas, ya que tienen

muy poca importancia en el desarrollo de la aventura; los detalles cruciales se ofrecen en los capítulos. El módulo es bastante lineal, pero el DM debe estar familiarizado con él, por si los jugadores hacen algo inesperado.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

El monasterio de Montelegro fue una vez un importante foco cultural, pero vino a menos cuando su biblioteca ardió hasta los cimientos hace unos veinte años. (Se rumorea que el incendio lo provocó la vela de un monje, que se quedó dormido mientras leía). Sin libros que atrajesen a pupilos y mecenas, la orden ha ido perdiendo prestigio e importancia. El monasterio es ahora un pálido reflejo de lo que era: sólo veintiún hermanos viven en él.

La orden a la que pertenece Montelegro tiene a una serie de amanuenses que se dedican a copiar e ilustrar libros de todo tipo (ver recuadro). El más dotado de ellos era el hermano Abel de Corbone, un joven monje que acaba de finalizar sus estudios. Unos días antes del inicio de la aventura, el hermano Abel fue testigo de un hecho milagroso. Mientras caminaba por el exterior del monasterio, tuvo una visión de su dios. La visión le instruyó para que construyese un pozo allá donde estaba el monje en ese momento. Si Abel le obedecía, prometió la deidad, la prosperidad retornaría a Montelegro.

El hermano Abel se fue a ver enseñada a su superior, el hermano Bernardino, y le contó lo que había visto. Bernardino montó en cólera con Abel, y le acusó de mentir. Prohibió a Abel que hablase con nadie acerca del incidente, y le avisó que decir cosas como ésas era herejía, punible con la expulsión de la orden. Obligado por el voto de obediencia (ver recuadro «Los monjes de Montelegro»), el hermano Abel selló sus labios.

La furia del hermano Bernardino tenía su origen en los intensos celos que sentía del hermano Abel. Bernardino se sintió ofendido porque su dios se le aparecía a Abel, y no a él. Bernar-



dino llevaba más de treinta años de servicio fiel a su deidad. ¿Por qué iba querer aparecerse a un novicio, y no a un siervo de probada lealtad? Cuanto más pensaba Bernardino acerca del suceso, más furioso se ponía.

Bernardino decidió que Abel necesitaba una lección de humildad. Para ello, reunió a otros dos monjes leales a él y estúpidos como mulas, los hermanos Guglielmo y Edmundo, y los tres se dirigieron a la celda de Abel. Por la fuerza, llevaron al novicio hasta el matadero del monasterio. Allí Bernardino azotó a Abel sin piedad, ordenándole que confesara sus pecados y que admitiese que se había inventado lo de la visión. El hermano Abel se negó, afirmando que la visión había sido auténtica. Bernardino continuó con el cruel castigo, y entre que se le fue un poco la mano, y que el corazón de Abel era débil, el caso es que el joven monje murió sin retractarse de lo que había visto.

Bernardino estaba aterrorizado. No quería matar a Abel, sólo darle una lección. Dándose cuenta de que esta excusa no satisfaría a los priores, sus sicarios y él lanzaron el cadáver de Abel desde el un tejado hasta el pedregoso barranco junto al monasterio. Cuando el cuerpo fue encontrado, parecía como si Abel se hubiese suicidado, o como si se tratara de un desgraciado accidente.

El plan funcionó a la perfección. Todo el mundo creyó que el hermano Abel se había suicidado. Según las normas de la orden, todos aquellos que mueren por su propia mano no pueden ser enterrados en tierra consagrada. Así que en lugar de sepultarlo en el cementerio del monasterio, el hermano Abel fue enterrado junto al camino que lleva al monasterio... en tierra impia.

Todo esto ocurrió hace ahora tres días. En la primera noche de la aventura, el hermano Abel se alza de su tumba, buscando vengarse de Bernardino, Guglielmo y Edmundo. Casualmente, los PJ llegan esa misma noche, buscando alojamiento. Durante la noche, los monjes culpables comien-

zan a morir uno tras otro. De los PJ depende que esto no ocurra, antes de que caiga el último de la lista, el hermano Bernardino. El alma de Abel sólo tendrá descanso eterno si sus restos son enterrados en tierra consagrada.

CAPITULO 1: LLEGADA

El sol se está poniendo, y los PJ se acercan al monasterio. Una serie de buenas excusas para la visita pueden ser las siguientes:

1. El caballo de uno de los PJ ha perdido una herradura, lo que le hace avanzar despacio. No hay tiempo de llegar hasta la taberna más próxima.

2. Las dos únicas posadas que hay en Montelegro están llenas a rebosar debido a la visita de una caravana de paso. Los PJ no tienen otra opción que buscar cobijo en el monasterio.

3. Los PJ han tomado un camino equivocado (el PJ con la Inteligencia más baja fue el que consultó el mapa).

4. Un PJ estudioso, mago o clérigo, quiere detenerse allí para rebuscar entre los restos de la biblioteca, o ver simplemente lo que se ha salvado de las llamas.

5. El mal tiempo obliga a los PJ a pernoctar en el monasterio.

Sea cual sea el motivo, la aventura comienza en cuanto los PJ pasan las puertas del monasterio y enfilan la senda que conduce hasta él. Lee lo que sigue en voz alta:

Camináis por un sendero helado, rodeado de un paisaje pardo y estremecedor. El terreno rocoso, apenas salpicado por algunos árboles, se extiende interminable en el horizonte. En la distancia, colgado sobre una colina rocosa, hay un imponente edificio rodeado por un muro de piedra gris. Sólo las agujas de una iglesia se alzan por encima de los muros. Vuestro mapa dice que se trata del monasterio de Montelegro.

Estáis a unos cien metros de la puerta de la muralla cuando observáis una tumba solitaria a un lado del camino. Parece reciente. La

lápida es tan sólo un poco más que una placa con algunas letras, que no podéis leer desde el camino.

Si los PJ examinan la lápida, se lee: «Hermano Abel de Corbone, preferido de Montelegro. Murió a la edad de 19 años.» Los clérigos verán enseguida que esto es muy extraño, ya que los monjes suelen ser enterrados en tierra del monasterio. Una vez que los PJ hayan terminado de examinar la tumba, léeles lo siguiente:

Continuáis avanzando por el sendero del monasterio. Hay dos inmensas puertas de roble abiertas de par en par, permitiendo la entrada. Encima de ellas divisáis un imponente rastrillo, cubierto de orín. Tras llegar al monasterio propiamente dicho veis una serie de edificios a vuestra izquierda, y un huerto a la derecha. Las construcciones más grandes están detrás vuestro, y el claustro, justo delante. A vuestra derecha hay una enorme iglesia, cuyas agujas parecen tocar el cielo gris. Rodeando la iglesia observáis un pequeño cementerio.

Los PJ inteligentes pronto encontrarán una conexión entre este cementerio y la tumba antes vista. Los monjes suelen ser enterrados en lo que para ellos es tierra consagrada. Es muy extraño que un monje fuese sepultado fuera del monasterio (ya que en el cementerio hay aún muchas «plazas libres»). Llegados a este punto, un monje que acaba su jornada de trabajo en el lagar se acerca a los PJ.

«Saludos, hermanas y hermanos», os dice un monje de complexión muy recia, que lleva un cubo en las manos. «Soy el hermano Horacio. Sed bienvenidos al Monasterio de Montelegro. ¿En qué os puedo servir?»

Si los PJ demandan alojamiento, Horacio les llevará hasta el claustro y



TIERRA IMPIA

les pedirá
que aguar-

den allí mientras informa al abad. El claustro es todo de piedra, y rodea un modesto jardín en el que hay un pequeño estanque y algunas estatuas, que representan figuras sagradas. Al cabo de unos minutos, el hermano Horacio regresa y lleva a los PJ ante la presencia del abad.

El hermano Horacio os lleva hasta la casa de la orden, una construcción de una sola planta cubierta por la hiedra. El despacho del abad es una habitación de 5 por 5 metros, dominada por una enorme mesa. En los estantes de la pared hay multitud de libros y pergaminos, y las estatuas de santos y santas parece que os miran directamente. Detrás de la mesa hay dos hombres de edad, uno de pie y el otro sentado. El que está sentado tiene el pelo blanco y una afable sonrisa. El otro es más alto y delgado, más huesudo, y diríase que su cara parece la cubierta correosa de un libro viejo.

«Que mi bendición os acompañe, hermanos», dice el monje más gordo. «Sed bienvenidos al monasterio de Montelegro. Soy el abad, el hermano Anselmo, y este es el superior de los amanuenses, el hermano Bernardino.»

El hermano Bernardino asiente con la cabeza.

«Somos gente sencilla y poco tenemos, pero lo que tenemos consideradlo vuestro. El hermano Horacio os acompañará a las celdas de las que podéis disponer, en los dormitorios de los novicios. Actualmente no tenemos sirvientes, y sólo tres hermanos legos, por lo que tendréis prácticamente todo el edificio para vosotros solos. El tañido de la campana anuncia que es la hora de la cena. Os ruego que dejéis las armas en vuestros aposentos. Os aseguro que aquí no vais a necesitarlas.»

LOS MONJES DE MONTELEGRO

Los monjes de Montelegro son una orden pequeña pero orgullosa. La mayoría de los monjes pasan el tiempo copiando e iluminando manuscritos, y el resto atienden a las necesidades normales de la abadía. Llevan hábitos marrones muy sueltos y sandalias. Los monjes han hecho votos de pobreza, castidad y obediencia. La pobreza significa que no se les permite reunir riqueza monetaria, por lo que los monjes tienen pocas posesiones, por no decir ninguna. Obediencia, que han jurado acatar las órdenes que les da su Iglesia, cuya autoridad está representada por sus superiores inmediatos. Si a un monje le pide hacer algo su superior, ha de hacerlo sin cuestión alguna.

Los monjes de Montelegro reciben la mayor parte de sus ingresos pidiendo limosna en la ciudad de Montelegro, situada a una milla del monasterio. Todo el dinero va a las arcas del monasterio. A los monjes no se les permite guardar ni una sola pieza.

Los monasterios más grandes y prósperos reciben asistencia monetaria de los nobles, el gobierno, las iglesias y los gremios de magos. Este dinero se utiliza para expandir la biblioteca; los estudiantes hacen largos viajes para hacer consultas allí. Como que los libros son raros y caros en la mayoría de los mundos de fantasía medieval, los monasterios son muy valiosos para los sabios, magos y otros estudiosos. La competición entre monasterios es fiera, cada uno intenta conseguir los libros más raros posibles. A menudo, un libro extremadamente precioso, o un artefacto (normalmente, los huesos de algún santo) dan fama a un monasterio, y hace que su fortuna se incremente. Montelegro ha atraído a pocos novicios en los últimos años, ya que los monjes jóvenes prefieren entrar en monasterios más prestigiosos. Sólo un milagro puede lograr que Montelegro no desaparezca. Ese milagro sólo tendrá lugar si los PJ descubren el contenido de la visión de Abel y cavan el pozo (ver epílogo).

UN DIA EN LA VIDA DE UN MONJE

Laudes (6.00 AM). Los monjes se despiertan con el sonido de las campanas. Se levantan, se asean y van a la iglesia para la misa matinal. Desayunan, gachas normalmente, en el comedor principal.

Primas (7.30 AM, al amanecer). Los monjes atienden sus tareas, ya sea con el ganado o en el huerto, o copiando manuscritos en el scriptorium.

Tercias (9.30 AM). Breve descanso para los rezos; después continúa el trabajo.

Sextas (Mediodía). A mediodía se come pan, sopa y queso o fruta (según la estación) en el comedor. Al cabo de una hora, los monjes vuelven al trabajo.

Nonas (3.00 PM). El trabajo continúa.

Vísperas (4.30 PM). Las campanas del monasterio tocan dos veces para señalar el final del trabajo diario. Una comida de pan, cerdo o aves, fruta o vegetales y vino se sirve en el comedor. Tras la comida, los monjes se reúnen en la iglesia para cantar plegarias durante unos 30 minutos.

Cumplidas (6.00 PM). Los monjes se retiran a sus celdas durante la tarde y se van a dormir antes de las 7.00. El sol se pone a las 5.00 de la tarde y sale a las 7.00 de la mañana en esta época del año.

Las estadísticas del monje medio son AL LB; CA 10; MV 12; Humanos de Nivel 0; Pg 6; GACO 20; AT 1; Daño por arma (desarmados); ML 10. Un total de 21 monjes viven en el monasterio, incluyendo al abad y a los tres novicios. El abad y el enfermero son ambos clérigos, y sus estadísticas se ofrecen más adelante. Los monjes son pacifistas y no poseen armas. Lo único que protege al monasterio es un muro de 6 metros de alto que lo rodea por completo. El monasterio no ha sido atacado en los últimos 50 años, y los monjes confían en que nunca vuelva a ocurrir, ya que el área se ha vuelto mucho más civilizada que por aquel entonces.

Una nota sobre el alineamiento: aunque los monjes son en general legales buenos, es posible que personajes de moral oscura se sumen a sus filas. Al abad nunca se le ocurriría utilizar Conocer Alineamiento con un miembro de la orden, ya que esto daría al traste con el sentido de la confianza que la orden pregona. También es importante recordar que los monjes son humanos. Que sienten emociones tales como rabia, lujuria y celos como cualquier otra persona. Simplemente, intentan no dejarse llevar por ellas.

Muy a menudo, un monje puede perder su temple, como le ocurre al hermano Bernardino. Los monjes responsables de la muerte de Abel son presentados como neutrales porque su motivación son los celos y el egoísmo, no la crueldad.



Los PJ inteligentes sabrán que el desarmarse es la actitud más educada, ya que el monasterio no les cobra nada por darles alojamiento y comida. Si los PJ tienen alguna pregunta que hacer, los hermanos Anselmo y Bernardino les contarán todo lo que quieran saber sobre el monasterio. Si mencionan al hermano Abel, Anselmo y Bernardino se mirarán durante un instante, y será el abad quien conteste. En su voz se nota un rastro de pena.

«El hermano Abel era un joven y brillante miniador, quizás el mejor que nunca haya tenido en los muchos años que llevo al frente de este monasterio. Por desgracia, el hermano Abel acabó con su vida hace tres días, saltando desde el tejado del scriptorium hacia las duras rocas. Nuestro credo dice que eso es un crimen horrible, mucho más que el asesinato, y un suicida no tiene oportunidad de redimir sus pecados. Por ello, no se nos permite enterrar esos cuerpos en tierra consagrada. La muerte de Abel ha sido una pérdida terrible para todos los monjes, especialmente para el hermano Bernardino, que supervisaba el trabajo de Abel.»

El hermano Bernardino mueve la cabeza y su semblante muestra una expresión de dolor.

Si los PJ preguntan por qué Abel quiso acabar con su propia vida, el hermano Anselmo pasa la palabra al hermano Bernardino.

«Quizás fue presa de una profunda melancolía», dice el hermano Bernardino. «Puede que no fuera feliz con el trabajo que estaba realizando aquí. O quizás albergase algún secreto que no podía confesar. Es difícil de decir. Y por desgracia, nunca sabremos la verdad.»

El hermano Anselmo es un brillante teólogo y un eficaz administrador. Siempre tiene una visión optimista de la vida y le da a todo el mundo el

beneficio de la duda. Piensa que, en esencia, todo el mundo es bueno, y que toda transgresión puede ser perdonada siempre que el pecador esté lo bastante arrepentido. El hermano Anselmo confía por entero en los demás monjes, y quedaría profundamente consternado de conocer las circunstancias de la muerte del hermano Abel.

Abad Anselmo: AL LB; CA 10; MV 12; C3; Pg 22; GAC0 18; At 1; Daño por arma o hechizo; Int 18, Sab 16, Car 15; ML 14. Conjuros: Bendición, Curar Heridas Leves, Protección Contra el Mal, Purificar Agua y Comida, Augurio, Conocer Alineamiento, Retraerse.

Anselmo sólo utilizará su conjuro de Conocer Alineamiento con los individuos de los que albergue sospechas de que pueden tener intenciones hostiles. No lo utilizará con sus subordinados, por mucho que protesten los PJ. También insistirá en que los PJ respeten la intimidad de los monjes. Pedirá a los aventureros que no lancen hechizo alguno sobre los hermanos.

El hermano Bernardino es un hombre alto que camina un tanto encorvado. Su rostro es enjuto y curtido, y parece que tenga la piel pegada a los huesos. Tiene 45 años, pero parece mucho mayor, debido a sus muchos sufrimientos, ya que de joven fue guerrero de su Iglesia. Bernardino está al cargo de todos los copistas, y es el ecónomo que ayuda al abad en sus tareas.

Hermano Bernardino, Jefe de Escribas: AL N; CA 10; MV 12; G2; Pg 13; GAC0 19; AT 1; Daño por arma (desarmado); ML 15.

Bernardino empezó a servir a la Iglesia como cruzado, pero su carrera tuvo un fin prematuro al ser hecho prisionero por las fuerzas enemigas. Durante su cautiverio fue salvajemente torturado. Sólo su fe le mantuvo con vida. Fue rescatado, pero las graves secuelas que le quedaron le impidieron seguir siendo guerrero. Fue entonces cuando Bernardino decidió hacerse fraile.

Bernardino se convirtió en un buen

estudiante y en un com-

petente escribano. Asume que su Dios le salvó la vida porque tenía algo especial que hacer en la vida. Esperó pacientemente a que su dios recompensara con gloria algún día todos sus sufrimientos.

Cuando Abel vino a verle con su historia, el jefe de escribas sintió como si le estuviesen abofeteando. ¿Por qué su Dios había de aparecerse a un novicio y no a él, que tanto había sufrido por su Iglesia? Cuanto más reflexionaba Bernardino sobre el asunto, más furioso se ponía. Finalmente, azotó a Abel hasta causarle la muerte.

Bernardino lucha ahora con su conciencia, intentando suprimir su culpa. No quería matar a Abel, sólo darle una lección. Temiendo las consecuencias de su acción, el monje ha decidido que la mejor política es el silencio. Pero a medida que se desarrolla la aventura, el remordimiento devorará a Bernardino, que llegará a confesar sus pecados. (Capítulo 13.)

Cuando Anselmo y Bernardino hayan respondido a todas las preguntas de los PJ, se les mostrará a los miembros del grupo sus habitaciones. Hay una celda para cada uno de ellos, de 2,5 por 2,5 metros, amuebladas con un camastro, una mesa y un baúl. En cada una de las celdas hay una ventana con vistas al monasterio. Ninguna de las puertas tiene cerrojo. Los PJ cautos en exceso pueden sentirse contrariados por la ausencia de cerrojos; el hermano Horacio les confirma que ninguno de los monjes lo tiene tampoco en sus puertas.

«Esto es muy diferente de la ciudad. Confiamos por completo los unos en los otros. La confianza es la base de nuestra orden.»

Horacio les dice a los PJ que pregunten a los novicios si desean cualquier cosa. Tan pronto como los PJ hayan ordenado su equipaje, suena una campana y el monje les acompaña al comedor para cenar.



TIERRA IMPIA

CAPITULO 2: LA CENA

La cena es muy solemne, y se come en silencio. Se espera que también los PJ coman en silencio; su presencia atrae muy poca atención entre los monjes. La cena consiste en estofado, pan, queso seco y una pequeña copa de vino. Durante la cena, un monje lee en voz alta textos sagrados, con un tono de voz monótono y aburrido.

Tan pronto como los monjes hayan terminado, se levantan de la mesa y se dirigen a la iglesia, para rezar vísperas. Se espera que los PJ acudan al servicio religioso, sean cual sean sus creencias espirituales. Los clérigos, incluso aunque sean de otras confesiones, estarán más que felices de tener la oportunidad excepcional de oír cantar a los monjes sus plegarias vespertinas.

La iglesia es una estructura cavernosa, y las muchas velas que la iluminan le dan un aspecto dorado un tanto inquietante. Los altos y arqueados techos están decorados con pinturas religiosas. En los nichos de las paredes hay estatuas de hombres y mujeres santos. El olor del incienso flota en el aire. La acústica de la iglesia hace que las voces de los monjes suenen magníficas y ominosas a la vez.

Los PJ observadores repararán en un monje jorobado (el hermano Gugliemo), sentado al final de un banco. Sin embargo, cuando vuelvan a mirar, el jorobado habrá desaparecido.

El servicio religioso dura una media hora; a su final, los PJ podrán dirigirse a sus aposentos. El monasterio se cierra, y después de las plegarias, los monjes se disponen a dormir.

CAPITULO 3: UN INTRUSO

El hermano Gugliemo abandonó las vísperas antes que sus hermanos para poder curiosear en las habitaciones de los PJ. Rebusca entre sus cosas, guardándose todo aquello que considere interesante. Gugliemo tiene una curiosa concepción de lo interesante, y es muy raro que coja algo de auténtico valor. En su lugar, se limitará a robar

cosas como componentes de hechizo un tanto repugnantes o pañuelos sucios. Gugliemo, que tiene muy pocas luces, no se irá enseguida tras completar su «hazaña», sino que se quedará zascandileando por las celdas de los PJ con sus nuevos juguetes. Al ser como un niño, no tendrá conciencia del tiempo que ha transcurrido, y será sorprendido por los personajes.

Los PJ encontrarán a Gugliemo jugando en el suelo o escondiéndose (si hacen ruido al llegar). Aunque los PJ sólo hagan amago de pegarle, Gugliemo se refugiará en una esquina y les implorará que no le peguen. No tomará represalia alguna, ya que sabe que ha obrado mal. Deja claro que el pobre Gugliemo no constituye amenaza alguna.

En ese instante, el hermano Edmundo entra en la estancia, ya que ha adivinado que el fisgón de Gugliemo no ha podido resistir la tentación de visitar las celdas de los PJ. Lee lo que sigue:

De pronto, un monje bajito y con anteojos entra como un rayo en la celda. «¡Gugliemo!», grita, agarrando al jorobado de la oreja. «¡Malo, eres muy malo, Gugliemo! ¡Ya sabía yo que te encontraría aquí!»

El jorobado aúlla de dolor.

«¡Devuelve ahora mismo lo que hayas cogido!», ordena el monje bajito. El pobre diablo hurga en sus bolsillos y extrae (todo aquello que haya cogido a los PJ), dejándolo caer en el suelo. «¡Gugliemo malo!», gruñe el jorobado mientras se golpea en la cabeza con insistencia.

«Humildemente os pido perdón por este incidente. Soy el hermano Edmundo, y este es el hermano Gugliemo».

«¡Gugliemo, Gugliemo!», repite el jorobado.

«¡Silencio! Os pido disculpas por el inaceptable comportamiento de mi hermano. El pobre es muy corto de mollera. Os pido de corazón que le perdonéis, porque no ha querido hacer mal alguno».

«Lo siento...», solloza Gugliemo,

«lo siento...»

Antes de que podáis reaccionar, el jorobado se arrodilla delante vuestro y comienza a besaros los pies. «¡No se lo digáis a Bernardino!», ruega. «Gugliemo no lo volverá a hacer. Lo prometo».

El hermano Edmundo vuelve a coger de la oreja a Gugliemo y le hace levantarse. «Os ruego que no deis cuenta de este desgraciado incidente al hermano Bernardino o al hermano Anselmo. Prefiero inculcarle disciplina yo mismo que molestar a mis dignos superiores. ¿Qué decís a ello, hermanos?»

Si los PJ se oponen a tolerar el abuso de Edmundo, el abad les escuchará con gusto. (Edmundo demostrará bastante poco entusiasmo al respecto.) El abad promete que meterá en cintura a Edmundo, y agradecerá a los PJ su ayuda. Aunque desaprobe la actitud de Edmundo (debería haber informado al hermano Bernardino), Anselmo insiste en que la disciplina severa es la cura cuando un monje débil sucumbe al pecado.

Una vez que el asunto haya sido aclarado, Edmundo y Gugliemo se marchan. Mientras Edmundo le arrastra, el jorobado sigue golpeándose la cabeza y repitiéndose a sí mismo «¡Malo, malo, malo!»

Hermano Gugliemo: AL N; CA 9; MV 12; L3; PG 15; GACO 18; AT 1; Daño por arma (desarmado); Fue 17 (+1, +1), Des 15, Int 5, Sab 6, Car 9; ML 10; VB 4, AC 53, H/RT 20, MS 35, OS 40, DR 15, EP 87, LL 0.

Gugliemo está jorobado y camina con una pronunciada cojera. Sufre un cierto retraso mental. Los monjes le relegan a las tareas más simples, como darle de comer a los animales o tocar la campana de la iglesia. Gugliemo es un buen ladrón, pero raramente roba objetos valiosos o útiles. Colecciona todo aquello que le interesa, y lo oculta en su sucísima celda, debajo del campanario. Gugliemo se pega a sí mismo cuando está frustrado, y su afición favorita es buscar diferentes tipos de insectos y probarlos, para ver a qué

TIERRA IMPIA



saben. Gugliemo fue elegido como cómplice por Bernardino debido a su profunda estupidez.

Hermano Edmundo, copista: AL N; CA 10; MV 12; Humano de Nivel 0; Pg 4; GACO 20; Daño por arma; ML 14; desarmado.

El hermano Edmundo es bajito, delgado y lleva unos gruesos anteojos. Edmundo es el mejor y único amigo de Gugliemo, y se encarga de que el pobre jorobado no cause problemas. A pesar de su pequeño tamaño, Edmundo suele manejar a Gugliemo como si fuese un pelele. El jorobado permite el abuso ya que ningún otro monje le presta atención.

Bernardino escogió a Edmundo como cómplice porque éste no tragaba al hermano Abel. Edmundo sentía celos de Abel porque era mucho mejor miniador que él.

CAPITULO 4: MUERTE A LOS MAITINES

Justo después de medianoche, el hermano Abel se alza de su tumba como muerto en vida y se cuelga en el monasterio a través de un agujero en la muralla. El no muerto entra en la iglesia (que siempre está abierta) y se dirige a la celda de Gugliemo, donde acaba con el jorobado estrangulándolo.

lo. Lleva el cadáver del infeliz monje hasta el campanario, y lo ata cabeza abajo al badajo de la campana. Una vez que el cuerpo de Gugliemo está bien sujeto, el aparecido toca la campana, convocando a los monjes en el campanario. Mucho antes de que lleguen, el monstruo que fue Abel desaparece en la noche, esperando a cobrarse su siguiente víctima. Son las 2.30 de la mañana.

Si en el campanario estuviesen los PJ, Abel lleva el cuerpo hasta el molino y lo ata a la muela. Los crujidos y espantosos ruidos que salen del molino despiertan a los monjes.

Asumiendo que la torre está vacía, lee lo siguiente en voz alta:

Cuando estábais en lo más profundo del sueño, os despierta el sonido agudo y metálico de la campana de la iglesia. Miráis por la ventana, y veis que se están encendiendo luces por todo el monasterio. Un fúnebre tañido sale de la parte superior del campanario.

El sonido de la campana debe poner en guardia a los PJ. Los monjes no se levantan hasta que no sale el sol. El DM debe dar la impresión de que algo terrible está ocurriendo. Los

aventureros dignos de tal nombre querrán investigar. Cuando lleguen al campanario, lee o describe esto:

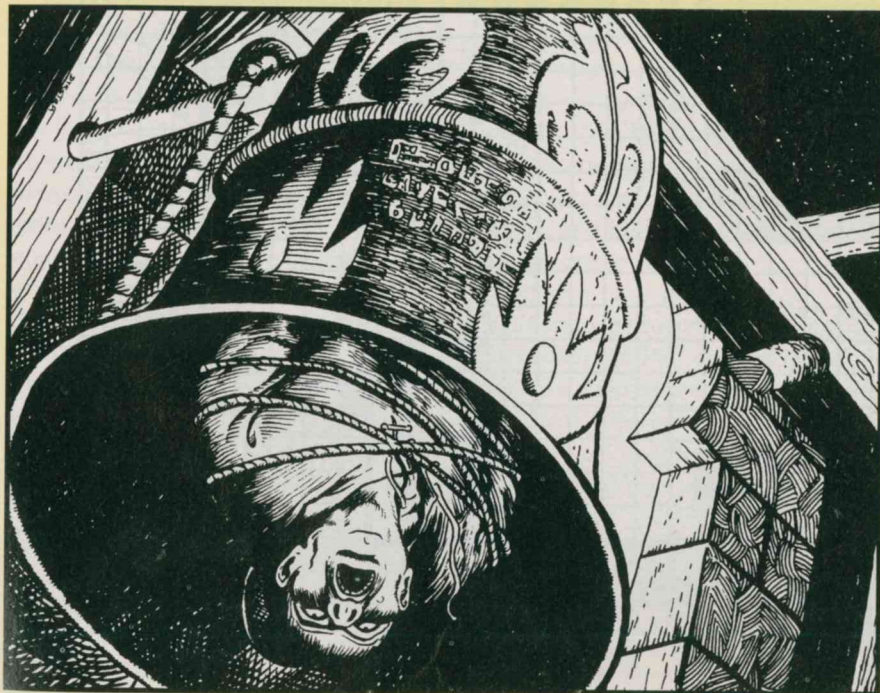
Os abris paso entre los numerosos monjes que se agolpan en las escaleras. La enorme campana ha dejado de sonar, pero eso no significa que todo esté en orden. Una mano asoma por debajo de la campana. Parece ser que hay un cadáver atado al badajo. En un lado de la campana se ven escritas las palabras «La penitencia se ha cumplido», trazadas con algún líquido rojo.

Si los PJ cortan las cuerdas y bajan el cuerpo, descubrirán que se trata del hermano Gugliemo. Su cabeza es poco más que un amasijo de carne destrozada, ya que ha golpeado varias veces contra la campana. Sus rasgos, a pesar de ello, son aún reconocibles. Una inspección más cuidadosa revelará unos moretones alrededor del cuello. La forma de éstos sugiere la de unos dedos, por lo que se puede suponer que Gugliemo ha muerto estrangulado. Si se examinan las letras rojas, se verá que el líquido no es sangre, sino óleo sagrado. Cualquier PJ devoto o instruido sabrá que este aceite se utiliza para ungir a los muertos. Para el credo de los monjes, el aceite es un símbolo de perdón.

Al cabo de unos instantes se personarán los hermanos Anselmo y Bernardino. Ambos están muy conmovidos. Anselmo ordena a los frailes que vuelvan de inmediato a sus celdas. Da instrucciones a dos monjes de que lleven el cadáver de Gugliemo a la enfermería, y luego pide a los PJ que le acompañen a su despacho.

CAPITULO 5: ENCUENTRO CON EL ABAD

Suponiendo que los PJ no se han convertido en sospechosos, el abad les recibirá con calidez. Anselmo se dirige a los PJ con estas palabras, flanqueado por el hermano Bernardino:



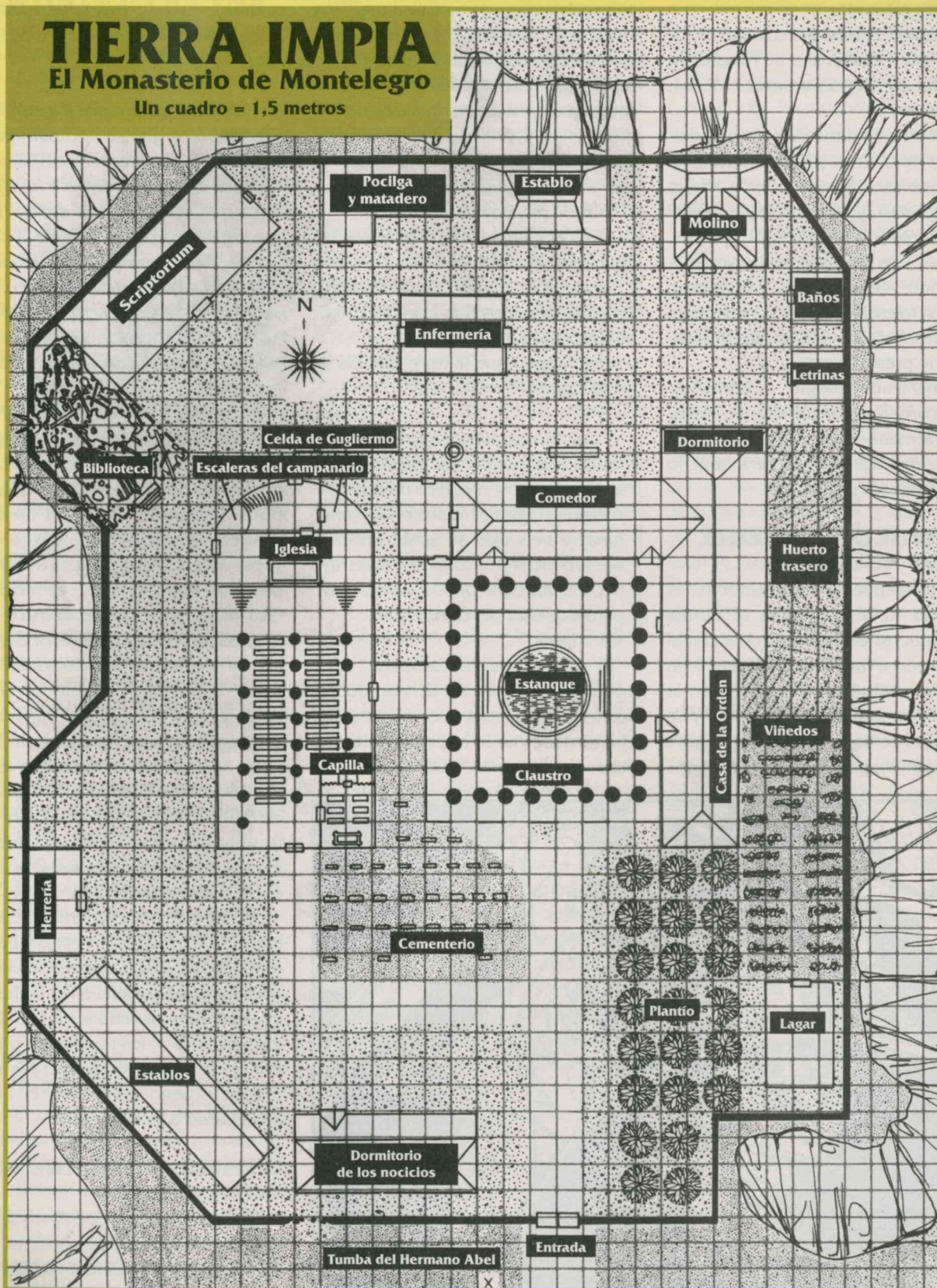


TIERRA IMPIA

TIERRA IMPIA

El Monasterio de Montelegro

Un cuadro = 1,5 metros





«El curso de los acontecimientos me ha dejado terriblemente anonadado y sin saber qué hacer. «Odio tener que imponerme sobre nuestros invitados, pero los monjes somos pacíficos y no estamos acostumbrados a tratar con asesinos. Es por ello que solicito vuestra opinión sobre este asunto. Quiero encontrar a la persona responsable de esta atrocidad. ¿Me ayudaréis en mi empeño?»

Los PJ de alineamiento bueno responderán que sí, pero los de moral cuestionable puede que pidan algo a cambio. El hermano Anselmo ofrece un magro pago de 100 mo, además de algunas pociones y pergaminos (los detalles se especifican en el epílogo). Si los PJ no piden una recompensa, pero completan la aventura con éxito, el abad les dará las pociones y los pergaminos de todas formas.

El hermano Anselmo deja claro que su religión prohíbe el asesinato, y que quiere al capturar al asesino, no matarlo. («Ya se ha vertido demasiada sangre aquí».) El hermano Anselmo les asigna a los PJ un guía, un novicio llamado Plutarco, que puede responder cualquier pregunta que tengan los PJ acerca del monasterio.

Plutarco, novicio: AL LB; CA 10; MV 12; Humano Nivel 0; Pg 4; GACO 20; AT 1; Daño por tipo de arma; Fue 7, Des 13, Con 9, Int 12, Sab 15, Car 13; ML 7. Plutarco es un brillante joven de 15 años, de pelo y ojos marrones. Conoce el monasterio de arriba a abajo, y puede responder preguntas básicas acerca de la vida diaria y las creencias de los monjes. Está deseoso de ayudar a los PJ.

El abad les garantiza a los PJ acceso a todas las áreas del monasterio, incluyendo la biblioteca. Sin embargo, les advierte de que no amenacen a los monjes o les acusen de nada sin pruebas. Prohíbe que se lancen hechizos sobre los monjes si no hay evidencias de que han hecho algo malo. El hermano Anselmo sugiere que comiencen las investigaciones en la celda de Guglielmo (capítulo 6), o en la enfer-

mería (capítulo 8). Claro que los PJ pueden decidir interrogar al hermano Edmundo, ya que es muy posible de que fuera la última persona que vio a Guglielmo con vida (capítulo 7). Estas tres áreas pueden ser visitadas en cualquier orden.

CAPITULO 6: VISITA A LA CELDA DE GUGLIELMO

Esta oscura y maloliente celda apeseta a pies sin lavar y a mugre de años. Guglielmo guardaba una amplia colección de insectos, porquerías como alas de pájaros y otras cosas podridas y repugnantes. Lo único que no hay en la celda de Guglielmo son pistas, cosa que quedará patente tras un somero registro.

CAPITULO 7: LA CELDA DEL HERMANO EDMUNDO

Al hermano Edmundo se le puede hallar en su celda, en el dormitorio de los monjes. Este gran edificio de piedra, de dos pisos, es donde pernoctan los frailes, en unas celdas muy similares a las de los PJ. Edmundo está conmocionado, pero hablará con los PJ.

Edmundo parece muy afectado y ausente, pero dice: «Dejé a Guglielmo en su celda a la hora de la plegaria, después de haberle castigado. Os juro que no le puse la mano encima. Me limité a gritarle y a amenazarle con que le quitaría su colección de bichos si volvía a robar. ¡juro que estaba vivo la última vez que le vi!»

Edmundo les cuenta a los PJ que no sabe quién podría querer matar a Guglielmo. Esto es mentira; Edmundo sospecha que Bernardino ha intentado silenciar a Guglielmo. Además, Edmundo está convencido de que él es el siguiente. Sin embargo, no compartirá sus pensamientos con los PJ, por miedo a que le impliquen en la muerte de Abel.

Los PJ observadores caerán en la cuenta de que Edmundo es demasia-

do canijo y frágil como para haber estrangulado a Guglielmo, y mucho menos ser capaz de colgarlo de la campana. Además, Edmundo tiene una coartada: tiene el sueño muy pesado, y fue el hermano Severo, el de la celda de al lado, el que le despertó tras el toque de la campana.

Los PJ listos sospecharán de Edmundo; al fin y al cabo, podía haber actuado junto a algún cómplice. Pero no tienen evidencias suficientes para acusarle o restringir sus movimientos. Si los PJ le molestan mucho, Edmundo se quejará al hermano Anselmo o al hermano Bernardino.

CAPITULO 8: VISITA A LA ENFERMERIA

En la enfermería, los PJ se encontrarán con el hermano Braulio, un viejo monje de barba y pelo canos. Ha puesto el cuerpo de Guglielmo sobre una mesa, y está acabando de adecentarlo un poco. Los PJ que deseen examinar el cadáver obtendrán una de las siguientes pistas por cada tiro de Inteligencia que saquen. Se le permiten dos tiros a cada PJ.

1. Guglielmo parece haber sido estrangulado, y al tratarse de un hombre fuerte, la evidencia es que su asesino tiene una fortaleza física tremenda.

2. Por la posición de las marcas, los PJ pueden deducir que el atacante era al menos tan alto como el hermano Guglielmo (el hermano Edmundo es mucho más bajito).

3. Como que no hay otras marcas en el cadáver que no sean las del cuello, los PJ pueden llegar a la conclusión de que sólo había un atacante.

4. Las manos de Guglielmo están cubiertas de dos sustancias extrañas. La primera es arcilla, del tipo que suele encontrarse en los alrededores del monasterio. La segunda es sangre seca, metida debajo de las uñas, lo que parece indicar que el jorobado hirió a su asesino. Las áreas de piel más expuestas al arañazo son la cara, las manos y los brazos: es posible que



TIERRA IMPIA

el asesino muestre marcas en esos sitios.

El perfil del asesino sugiere a alguien entre 1,67 y 1,75 metros de altura, con arañazos o laceraciones en cara o manos, con ropas manchadas de arcilla y con gran fuerza física. Ninguno de los monjes encaja en esta descripción, aunque puede que sí alguno de los PJ.

Los PJ inquisitivos quizá pregunten cómo estaba el hermano Abel cuando entró en la enfermería. Si lo hacen, el hermano Braulio les contará lo siguiente:

«El hermano Abel se rompió el cuello tras caer de una gran altura, en este caso, el tejado del scriptorium. Había otras marcas en su cuerpo, sobre todo en la espalda y los muslos, que no guardan relación con la caída. En el momento de su muerte supuse que él mismo se había hecho esas heridas, ya que muchos miembros de nuestra orden se flagelan para purificarse de pensamientos impuros o para ganar espiritualidad. Esto tiene sentido si va unido a un estado de abatimiento; el hermano Abel se azotó para purgar su culpa por pensamientos o actos impuros. Incapaz de liberarse de esa culpa o vergüenza mediante castigo corporal, se arrojó desde el techo del scriptorium.»

Confieso que quizás la fe en mi orden me haya impedido ver otra posibilidad: que Abel fuese empujado desde el tejado. Antes de esta noche nunca habría pensado que en esta orden hay alguien capaz de cometer semejante acto de violencia. Ahora ya no estoy tan seguro. Una cosa sí os puedo aseverar: no había nada escrito junto al cadáver de Abel, como hemos visto junto al de Guglielmo.»

El hermano Braulio no tiene nada más que contar. Recomienda a los PJ que busquen pistas en la celda de Guglielmo o en la de Abel. (Capítulo 9.)

Hermano Braulio, enfermero: AL LB; CA 10; MV 12; C4; Pg 14; GACO 16; Daño por arma (desarmado); Fue 4, Des 9, Con 7, Int 16, Sab 17, Car 13; ML 14; Pociones de Curación (x 4). Conjuros (5/4): Bendición, Curar Heridas Ligeras (x 3), Crear Agua; Retener Persona, Resistir Fuego, Veneno Lento.

El hermano Braulio es el monje más viejo de la orden, ya que se acerca su 70 cumpleaños. Utiliza sus pociones mágicas y elixires naturales para aliviar los males de los monjes. Hay curas de todo tipo en la enfermería, desde para picaduras de serpiente hasta para dolores de cabeza. Braulio es una persona excepcional y está dispuesto a ayudar a los PJ.

CAPITULO 9: LA CELDA DE ABEL

En la celda de Abel hay una mesa, un baúl y una cama, al igual que en las otras, sólo que ésta no ha sido limpia desde su muerte. La cama está sin hacer, y en el baúl hay un hábito limpio y un par de sandalias. La noche de su muerte, el hermano Abel puso sus sandalias debajo de la cama, como siempre hacía antes de retirarse a dormir. Cuando Guglielmo y Edmundo se llevaron a la fuerza a Abel en plena noche, las sandalias se quedaron bajo

la cama. Con un poco de suerte, los jugadores se preguntarán por qué Abel andaría por el tejado con el hábito puesto, pero descalzo. Dales algunos minutos para que extraigan conclusiones. Si no se les ocurre nada, permíteles un tiro de Inteligencia con penalización de —4. Un tiro con éxito sugerirá algo que no cuadra a los PJ, pero no les des la pista a no ser que utilicen un conjuro de Augurio o Idea. Si los PJ hablan con el hermano Braulio en la enfermería, les confirmará que Abel iba descalzo cuando murió. Braulio supuso que las sandalias se le cayeron de los pies durante la caída.

Mientras los PJ están examinando la celda, un fraile joven, el hermano Malaquías, se acerca a ellos:

«Saludos, hermanos», dice un monje joven de rostro pálido. «Soy el hermano Malaquías. Vivo en la celda de al lado. Quisiera hablar con vosotros acerca de la muerte del hermano Abel, si es que deseáis escucharme.»

El hermano Malaquías mira nervioso el oscuro pasillo antes de cerrar la puerta. «Una fuerza maléfica vaga por las estancias», susurra en voz baja. «Temo que haya nuevas muertes si no hablo. Era buen





amigo del hermano Abel, y no creo que se suicidara, cosa de la que todo el mundo está convencido. Justo una semana antes de su muerte me decía la mucha paz y sosiego que había encontrado en este monasterio. Amaba la vida, su fe y su trabajo. No creo que fuera capaz de suicidarse.

Yo estoy maldito por el insomnio. La noche en que murió el hermano Abel, estaba leyendo en mi celda cuando oí movimiento en la celda de Abel y en el corredor adyacente. Supuse que Abel tenía hambre y que iba escaleras abajo para comer algo. Seguí leyendo mi libro y me quedé adormilado, sin pensar en lo que había oído. A la mañana siguiente me dijeron que Abel se había tirado desde el tejado del scriptorium. Desde entonces, una imagen horrible ha llenado mis pensamientos: ¿Y si Abel fue llevado hasta el scriptorium en contra de su voluntad y empujado?»

Por supuesto, los PJ pueden sospechar ya que Abel fue asesinado, pero si interrogan al hermano Malaquíás pueden obtener una pista importante. Si se le pregunta por qué alguien podría querer matar a Abel, su respuesta será:

«No puedo imaginar un por qué. Era un alma buena y humilde. Nunca tuvo diferencias con nadie. Estaba dedicado por completo a su trabajo, siempre estaba atareado con algún pergamino en su mesa del scriptorium. Trabajando, trabajando. Lo hacía incluso a la hora de comer. A menudo se pasaba sus tardes libres ocupado con algún proyecto. De no haberle visto caminar, hubiese jurado que era una parte de la mesa.»

La pista puede llevar a los PJ a la mesa de Abel en el scriptorium, y al diario que hay oculto en ella. (Capítulo 12.)

Cuando los PJ terminen de ver la celda de Abel, oirán gritos que vienen

del claustro. (Ver capítulo 10.) Nótese que los PJ no deben ir al scriptorium antes de la muerte de Edmundo en el capítulo 10. Si los PJ deciden visitar la celda de Abel al principio de la aventura, retrásalos y distráelos con otros capítulos. Si insisten, déjales explorar la habitación de Abel, pero no saques al hermano Malaquíás hasta después de que hayan visitado la enfermería. Llegados a este punto, el hermano Malaquíás aparece y les cuenta lo que sabe.

CAPITULO 10: MUERTE EN LA COCINA

Este capítulo marca un punto de inflexión en la aventura. Antes de este capítulo, los PJ deben haber visitado la enfermería y la celda de Abel. Si los PJ se han dividido para cubrir varias áreas a la vez, intenta reunirlos antes de que dé comienzo este capítulo.

Mientras los PJ han estado investigando, el hermano Edmundo ha pensado que no sería mala cosa abandonar sus votos pacíficos y dotarse de armamento.

Debido a que no hay armas en el monasterio, supuso que en la cocina se podría dotar de algún instrumento punzante. Por desgracia, mientras buscaba un arma, el muerto le pilló, le estranguló y arrojó su cuerpo al caldero de la cocina.

La escena comienza cuando los PJ oyen gritos en el claustro. Ellos y otros PNJ que han oído los gritos llegan y encuentran a dos monjes que gritan y que señalan en dirección a la cocina. Los monjes están demasiado aterrorizados para hablar, y sufren un fuerte ataque de histeria si se les pregunta algo. Cuando los PJ entren en la cocina, léeles esta descripción:

Sobre una gran chimenea hay un enorme caldero. Un par de pies calzados con sandalias salen de él, y en un lado del puchero hay escrito «La penitencia se ha cumplido» con óleo santo.

Cuando los PJ o los monjes vacíen el caldero, descubrirán lo siguiente:

El empapado cadáver del hermano Edmundo yace en el suelo, con una mueca en su rostro realmente repugnante. Al igual que el hermano Guglielmo, las marcas de su cuello parecen haber sido hechas por unos dedos implacables. Fuera de la estancia, algunos monjes intentan tranquilizar a los hermanos François y Rafael, que han tenido la desgracia de encontrar el cuerpo. Tras recuperar una cierta compostura, los monjes cuentan su historia.

Incapaz de dormir, el hermano François estaba mirando por la ventana cuando vio a Edmundo deslizarse por el claustro, camino de la cocina, de forma subrepticia. Curioso, François decidió seguirle, llevando consigo al hermano Rafael por seguridad. Cuando los dos monjes abrieron la puerta de la cocina, vieron a una figura envuelta en un hábito inclinándose sobre el caldero. La figura se volvió, revelando su rostro. ¡Y resultó ser el de Abel de Corbone!

Los dos monjes gritaron y salieron corriendo, chocando el uno contra el otro y cayendo al suelo, casi inconscientes. Es entonces cuando llegasteis vosotros.

Si los PJ sospechan de los hermanos François y Rafael, su inocencia queda probada por sus manos, que están limpias de aceite santo. Además, ninguno de ellos parece muy fuerte (ambos son copistas, no granjeros). Si los PJ preguntan si la cara de Abel estaba marcada o arañada, ellos replicarán que no. Algunos no muertos tienen el poder de regenerarse; los arañazos que Guglielmo le hizo a Abel han desaparecido.

Los PJ tendrán dificultades para averiguar por dónde se ha ido el monstruo. Tres puertas llevan fuera del área, y Abel ha podido utilizar cualquiera de ellas. Cualquier intento de seguir el rastro es vano, ya que ha helado hace poco. Tras las preguntas de los PJ a los testigos, el hermano



TIERRA IMPIA

A n s e l m o ordenará a todos los monjes que se reúnan en la iglesia por seguridad, y que atranquen las puertas para que nadie pueda entrar. Por desgracia, el no muerto ya está dentro, escondido en la capilla. Los PJ tienen libertad para continuar sus investigaciones visitando la tumba de Abel (capítulo 11) o el scriptorium (capítulo 12).

CAPITULO 11: LA TUMBA DE ABEL, DE NUEVO

Si los PJ visitan la tumba de Abel después de medianoche, sólo encontrarán en ella un ataúd vacío. Un examen somero revela marcas de garras en la tapa del ataúd, como si Abel se hubiese abierto camino a zarpazos. Esto es, de hecho, lo que ha ocurrido exactamente. Las huellas en el barro helado llevan hasta un pequeño agujero en la muralla del monasterio. Cualquiera PJ con pericia en Rastreo puede seguir las huellas de forma automática, pero los demás deben lograr un tiro de Sabiduría con un malus de —5. El agujero en la pared sureste está marcado en el mapa. Al otro lado de la brecha, el rastro se pierde.

Ninguna pista más puede extraerse del examen de la tumba de Abel.

CAPITULO 12: UNA VISITA AL SCRIPTORIUM

Este capítulo no debe ponerse en marcha hasta que no haya muerto el hermano Edmundo. Si los PJ deciden venir aquí antes de eso, el DM debe modificar el resto del capítulo para que los PJ no encuentren el diario de Abel hasta después de la muerte de Edmundo. Hay dos maneras de conseguirlo. Una es colocar el diario en un compartimiento secreto de la celda de Abel. O bien, los PJ pueden no descubrir el diario oculto en la mesa la primera vez, y hallarlo a la segunda visita.

Por la noche, este enorme edificio es frío y tenebroso. Plutarco, el novicio, puede guiar al grupo directamente hasta la mesa donde Abel trabajaba.

Pilas y pilas de libros alrededor de las mesas dominan la estancia. La mesa de Abel está cerca de la pared, en una esquina aislada. En ella está aún el manuscrito en el que Abel estaba trabajando cuando murió. Todo está lleno de utensilios: plumas, pliegos de pergamino, tintas de colores, y unos anteojos especiales para el trabajo que requiere detalle. Si los PJ miran por toda la mesa, verán que en la parte inferior hay un cajón disimulado.

Abel llevaba un diario en sus ratos libres, y por cuestiones de privacidad lo ocultó en el compartimiento. La mayor parte de las entradas del diario son descripciones de rutinas diarias terriblemente aburridas, listas de plegarias y de trabajos realizados. La última página es la única que tiene interés para los PJ. La picuda caligrafía dice lo siguiente:

«Hoy he tenido el privilegio, más allá de toda esperanza, de presenciar una visión de incomparable esplendor. Mi Dios se apareció ante mí mientras paseaba a las afueras del monasterio. Temblé de puro miedo, pero sus palabras me calmaron. Me dijo que estaba muy complacido conmigo, y que me tenía en gran estima. Luego me dijo que construyera un pozo en el lugar donde El estaba. «El agua que saldrá del pozo curará a los enfermos de todos sus males, y será el símbolo de mi infinito amor. La gente vendrá de muy lejos para beberla, y la prosperidad retornará a Montenegro. Marcha, y cuéntaselo a los demás».

«Las palabras no pueden describir lo que sentí tras contemplar esta visión. Salí corriendo hacia el scriptorium y le conté al hermano Bernardino lo que había visto. Pero el hermano Bernardino no me creyó. Dijo que estaba mintiendo. A pesar de mis súplicas siguió sin convenirse, y me avisó que estas cosas pueden ser constitutivas de herejía y ser castigadas con la expulsión vergonzante de la orden. Me dijo que no volviera a hablar de la

visión, y que no le dijera al abad nada sobre mi herejía.

«Confieso que no sé qué hacer. Esta noche rezaré para que la luz se haga en mi mente. Quizás otra visión aparezca y me ofrezca consejo.

«La campana de la cena ha sonado una segunda vez. No me atrevo a hacer esperar más al hermano Bernardino, ni a abusar de su paciencia. No puedo, sin embargo, acabar este día sin referir los eventos de este bendito día en mi diario.»

Un tosco mapa revela la localización de la visión del hermano Abel: apenas a unas decenas de metros del suroeste del monasterio. Esta es la última página del diario. Pasa al capítulo 13.

CAPITULO 13: LA CONFESION DE BERNARDINO

Cuando los PJ hayan leído el diario de Abel sospecharán que Bernardino tiene algo que ver con la muerte de Abel, y quizá deseen interpellarle al respecto. Llegarán para encontrar la iglesia cerrada, y las puertas atrancadas. Si los PJ llaman varias veces, los monjes abren las puertas y les apresuran para que entren. Todos los monjes están dentro, rezando en silencio y con expresión de miedo. El hermano Bernardino está de rodillas, rezando con todo fervor junto a los demás. Ahora ya sabe que él será el siguiente, pero aún así es reacio a confesar su implicación.

El abad Anselmo pregunta a los PJ sobre sus descubrimientos. Si los PJ piden hablar con Bernardino, el abad sugiere que lo hagan en privado, utilizando para ello la capilla. El no muerto está escondido allí, entre los bancos. Bernardino niega con energía cualquier relación con la muerte del joven fraile.

«¡Sí, admito que azoté al chico!», dice a la defensiva. «Pero no tuve nada que ver en su muerte. ¡Lo juro!»



De pronto, una voz hueca retumbaba en la parte de atrás de la capilla. «¡Mentiroso! ¡Confiesa tus pecados, o te condenarás a arder por siempre en los fosos del Infierno!»

Una figura encapuchada emerge entre los bancos y se acerca al hermano Bernardino. Es un hombre de complexión media, vestido con hábito de fraile. Baja la capucha y revela una cara blanca e inexpresiva, con el cuello girado en un ángulo imposible. Sus ojos amarillos brillan con un fuego infernal, y están fijos en el tembloroso hermano Bernardino, paralizado por el miedo.

«¡Abel!» El hermano Bernardino tiembla como una hoja en un vendaval. «¡Estás muerto! ¡Nosotros te matamos!»

«Mi cuerpo, quizás. Pero no mi espíritu. Y ahora, Bernardino, ha llegado el momento de que hagas penitencia por tus crímenes.»

El no muerto se lanza hacia el monje, ignorando a los posibles testigos. Si los PJ intervienen en defensa del hermano Bernardino, podrán detener las manos férreas que se cierran alrededor del cuello de la víctima ganando la iniciativa.

Hermano Abel (No-Muerto Especial): AL N; CA 10; MV 9; DG 8; PG 40; GACO 13; AT 1; Daño 2-16; AE Paraliza a la víctima; DE Regeneración de 3 puntos por round; ML N/A; PE 3.000.

El muerto no lleva encima otra cosa que un hábito hecho jirones y un sólo frasco de óleo santo para uncir a sus víctimas. El hermano Abel no es como otros muertos que se alzan de su tumba para vengarse. Aún quedan restos de su alineamiento bueno en él, dando como resultado un no-muerto con una especie de código moral. Aunque busca la venganza, dará a sus víctimas la oportunidad de arrepentirse antes de matarlas. De esa manera, al menos sus almas podrán salvarse. Es por ello que Bernardino ha quedado para el último lugar: Abel quiere que el más culpable tenga más tiempo para confesar. También quiere que sufra lo máximo posible.

El no-muerto es lento, por lo que tras la sorpresa inicial desaparece, los PJ atacan primero en cada round. El muerto sólo ataca al hermano Bernardino, a no ser que los PJ se coloquen en medio. En este caso, Abel ataca al PJ para alcanzar a Bernardino. El no muerto no matará a los PJ a no ser que sea estrictamente necesario.

Abel quiere que Bernardino muera de forma especialmente lenta. Si le agarra del cuello, le infligirá el mínimo daño posible en cada round. El monje está paralizado, y no podrá moverse en los próximos cinco asaltos. Si Bernardino aún está vivo cuando se sobreponga a su miedo, hará una confesión rápida, medio ahogado, al abad:

«¡Perdóname! ¡Sentía celos! ¿Por qué Abel tenía visiones y yo no! Ordené a los hermanos Guglielmo y Edmundo que me ayudasen. Llevamos a Abel al matadero, y le azotamos. ¡Yo no quería matarle! Lanzas su cuerpo al precipicio para que pareciese un suicidio...»

El hermano Anselmo absuelve con rapidez a Bernardino de sus culpas. Pero Abel sigue atacando, hasta que Bernardino haya muerto. Le romperá el cuello para evitar que puedan ayudarlo. Cuando el monje muere, Abel se descompone con rapidez en una pila de cenizas y huesos.

EPILOGO: EL FINAL DE LA AVENTURA

El hermano Anselmo ordena que los restos del hermano Abel sean enterrados en el cementerio, junto al resto de los monjes de Montelegro. Si Bernardino ha muerto, será enterrado allí también.

Si los PJ han encontrado las pistas adecuadas, podrán investigar la visión de Abel. Si siguen su mapa, encontrarán un pequeño rosal donde el diario dice que se apareció el Dios. A pesar del intenso frío, el rosal está totalmente florecido. Si los PJ cavan algunos palmos en el suelo helado, encontrarán un manantial subterráneo. Beber

de esa agua hace que los PJ recuperen por completo los Pg perdidos, curándoles de cualquier enfermedad, incluyendo maldiciones mágicas como licantropía o putrefacción de momia. El agua es efectiva sólo una vez por PJ. Los PJ permitirán a los PJ que no estén heridos que se lleven una botella de agua para futuros usos.

La noticia del manantial milagroso de Montelegro se propaga como el fuego en toda la comarca, haciendo que los enfermos se dirijan en gran número al monasterio. Este logra en parte su prístino esplendor.

El hermano Anselmo les da a los PJ las siguientes recompensas: pociones de Curación Extra, Curación, Heroísmo y Fuerza; pergaminos de clérigo que contienen Curar Enfermedades, Neutralizar Veneno, Purificar Agua y Comida; y de mago, Proyectil Mágico, Escudo, Levitar, Fuerza y Flecha de Llamas. Los PJ también pueden aceptar las 100 mo de recompensa.

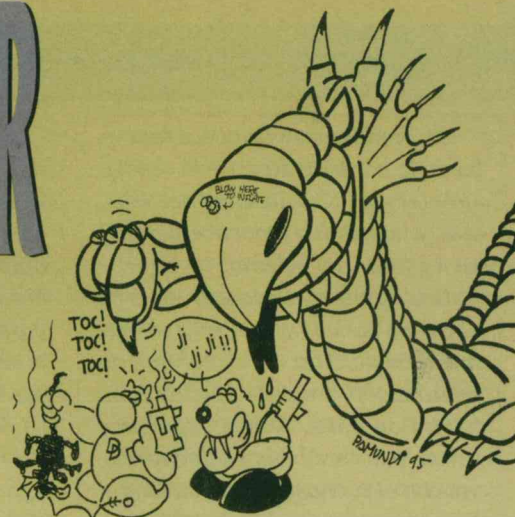
Por resolver el misterio, cada PJ recibe 1.000 PE. Por cavar el pozo, los PJ reciben 500 PE cada uno. Por salvar al hermano Bernardino reciben 250 PE por cabeza. Todo PJ que rechace el oro del abad recibe 200 PE adicionales. Además, cualquier PJ que done dinero al monasterio gana 5 PE por cada moneda de oro que entregue.



THE MANA FACTOR

(MAGICO MUNDO DE COLORES)

POR FRANCISCO JOSÉ CAMPOS Y RICARD IBÁÑEZ, OBEDECIENDO ÓRDENES DIRECTAS DE LUIS VIGIL.
COLABORACIÓN ESTELAR Y COMPLETAMENTE DESINTERESADA EN LA MASACRE DE FARSA'S WAGON
DEDICADO A ÑOLO. LO PROMETIDO, ES DEUDA.



Tres Black Lotus para los
Comiqueros bajo el cielo.
Siete Time Walk para los
Roleros en casas de piedra.
Nueve Mishra's Workshop para los
fans de Sam Raimi
condenados a perecer.
Una Carta Única para gobernarlos a
todos. Una Carta para atraerlos y atarlos
a las tinieblas... ¡y el Papa Alejo está
sentado encima!

Introducción

Año 2008. Los cómics, los juegos de rol y las películas de tiros están prohibidos por orden del Papa Alejo, un librero demente que cree estar poseído por el espíritu de Philip K. Dick, y que ha conquistado toda Europa implantando su propia religión. Los Fanhunter, tropas de represión papales, son los encargados de perseguir y eliminar sistemáticamente a las fuerzas de la resistencia, un grupo disperso y mal organizado compuesto por fans, jugadores de rol y superhéroes ineptos...

De la Contraportada de FANHUNTER.

Le llaman Ensanche, y es el distrito más grande de Barnacity. Situado al noreste de la ciudad, es un hervidero de actividad tanto de día como de noche: calles abarrotadas de gente, pantallas gigantes de vídeo emitiendo anuncios, deslizadores planeando sobre los edificios, puestos de comida china, cuñados de Harrison Ford deambulando por ahí con cara de despistados, superhéroes saltando por los tejados, pandilleros chulescos, ancianitas armadas hasta los dientes (postizos)... Y ahí arriba, en el cielo siempre cubierto de nubes y smog, la gigantesca imagen del bendito Papa Alejo I, beatífica, ligeramente sonriente, empapado hasta las cejas por la sabiduría de Dick, es proyectada por los doce... ¡¡¡BOOUMMM!!!

Perdón, once (¡mierda de resistencia!) focos hologramáticos del distrito.

Mientras las sirenas de las guaguas de los Tintín Macutes atruenan en el tradicio-

nal barullo de la zona, los ojos ciegos de los hologramas del Papa Alejo contemplan unas sombras que se deslizan furtivamente en un callejón. ¿Son choricería selecta? ¿Fanhunters procaces? ¿Seguratas sedientos de sangre? ¿Repartidores de butano? ¡No! ¡Son el grupo de Nj que andabas buscando desde hacía un buen rato, Animador, así que ya no tienes excusas para empezar de una puñetera vez el cachondeo!

1. El blues de las bofetadas de Neón

Veamos: lanzallamas antialiens; munición pesada antidepredator; arsenal lanza cohetes anticritters; ácido antigremlins... lo llevo todo. Ya puedo irme de vacaciones. KIUSAP, C. O. núm. 5

¿Y qué hacen unos Nj como éstos en un sitio como éste? Simplemente, intentar avanzar sin llamar demasiado la atención hasta el local de MS (Manierismo y Semejanza), un activo y saleroso centro de la resistencia situado por estos lares.

Evidentemente, los narizones no deberían llegar hasta allí como si fueran Caperucita Roja de paseo por el bosque y con el lobo de viaje de fin de curso. Así que, para que se vayan espabilando, pregúntales si adoptan alguna precaución especial, ignora las chorradas que puedan decirte, tira un mogollón de dados detrás de las tablas (que para eso están) y hazles jugar los encuentros que más rabia te den.

Encuentros en el Ensanche:

* Manada de ancianitas berseker cruzando la calle: ¡Faso a la ferfera edaf! Arrasarán todo lo que se cruce en su camino. Van armadas con dentaduras postizas (Pupa 1), bolsos falcados (Pupa 2) y escopetas correderas (Pupa 4).

* Control de Tintín-Macutes: ¡Agto ahí, ciudadanos! ¡Votre papier, silbuplé! Nefepa nignún movemen, cochonsdemerde! Si los Nj no resuelven la papeleta a tiros, saliendo por piernas o haciendo una tirada

de Comecocos a nivel Chungo, serán detenidos y llevados a las instalaciones de la S.O.U.F. para su reciclado en Tintín-Macutes. Cierra la revista y propón una multipartida de Magic.

* Numero variable de choricería diversa: ¡Cusha, tronko! ¡La pasta o te rajo! ¿Fale? Tendrán un ataque agudo de cagarinas nada más los Pj empiecen a sacar la artillería.

* Calle con tráfico caótico, conductores suicidas, peatones armados hasta los dientes disparando contra los vehículos (en defensa propia) y el urbano recién ahorcado en la farola de al lado. Para cruzarla, los Nj deberán pasar una tirada chungu de Conducir o Esquivar (según vayan a pie o en automóvil). Si van en guagua o en deslizador... serán el blanco de 2D6 conductores y peatones rencorosos... (¿O te creías que todo iba a ser tan fácil?)

* Quema ceremonial de una docena de X-Men Claremont-Byrne. Los Fanhunters están a punto de abrir fuego contra muchedumbre histórica de fans que están a punto de rebotarse ante semejante blasfemia. ¿Tomarán los Nj partido?

2. En el local de M.S.

¿De quién eran los tebeos que he pisado a la entrada?

(Despistadillo, tres segundos antes de ser abatido de un bazocazo... ¡por la espalda!)
FAN LETAL

Por fin, los Nj llegarán hasta el sórdido inmueble donde se oculta la sede de MS. La entrada está camuflada bajo la forma de un cubo de basura de forma hexagonal. Los Nj deberán meterse dentro, mover la falsa patapolla apestosa y abrir el panel lateral, introduciéndose en el consabido pasadizo roñoso (la señora de la limpieza desapareció tras el último Blood Bowl en vivo). El pasillo se bifurca en dos, y los Nj deberán tomar el de la izquierda. El de la

derecha conduce a la sede de la secta religiosa Testigos de Cheoma, que ayuda a pagar el alquiler del local. Si los Nj se despiden y van a parar allí, tardarán 2D6 horas en lograr escapar de su palique y proselitismo. (Tienen un Comecocos de 6, y son infatigables.)

Una vez ante la puerta de acero, los Nj deberán aporrear la clave (las diez primeras estrofas, en morse, de *Asturias patria querida*). Eso hará que se abra bruscamente la mirilla y aparezca una cara con mala leche, que dirá: ¡Hergé! ¡Louis de Funes! ¡Backgammon! Los Nj deben poner en el acto cara de asco y vomitar ritualmente en el umbral. A continuación dirán: ¡Byrne! ¡Bruce Willis! ¡Rol! En el acto, los Nj deberán empezar a babear y mover la cola. Sólo así se les permitirá franquear el umbral del sagrado recinto de MS.

El local, como todo buen centro de resistencia que se precie, está lleno de rebeldes disfrutando de las actividades prohibidas por el infame Papa Alejo. Aquí y allí se pueden ver grupitos de fans comiqueros empapándose con las obras maestras de Noceti, Claremont, Gaiman y similares, chillando a los videoadictos para que bajen el volumen de *Aliens versus Terminator*, la última cinta que realizó Chuaschegger antes de ser envenenado por sobredosis de callos. Algo más allá, un grupo de roleros en celo se dispara alocadamente en una interesante partida de *Paranoia* in vivo. Varios resistentes, muy serios, practican su puntería arrojando dardos a la nariz de la foto del Papa Alejo clavada en la pared.

3. La llamaban BGN

Ahora en serio, hijo: ¿Por qué tiraste a tu novia por la ventana?
FAN LETAL

Al cabo de cierto tiempo, los Nj que pasan una tirada muy chungu de Observar oírán cómo llaman al timbre de la puerta. Nadie más se dará cuenta (ya que los videoadictos han vuelto a darle caña al volumen de la tele). Si se acerca alguno a abrir o a preguntar quién es, una voz femenina les dirá desde el otro lado: ¡Abrid, c***, que soy yo! Si pasan de ella, o lo que es peor, preguntan qué quién es otra vez... La puerta se vendrá abajo por el impacto directo de una granada de las gordas (tirada chungu de Reflejos para apartarse a los Narizones que estuvieran o estuviesen detrás). Cuando el humo se disipe, el polvo se pose y los cascotes dejen de caer, la gente de MS y los Nj verán en el umbral a una chica vestida de cuero negro, empuñando un M-203 al que está acoplado un lanzagranadas humeante. Lleva una espada de dos manos a la espalda y una oreja con un pendiente en forma de escorpión colgada al cuello, con una cadenita. Un escalofrío de respeto recorrerá las filas de los Narizones presentes. Una tirada de Empatía a nivel Chupao permitirá ver que

no se trata solamente de que estén alelados por ver una figura femenina al natural, ni filmada ni dibujada... sino por algo más. Algunas preguntas rápidas al Narizón alelado más cercano informará que se trata de la legendaria BGN, una guerrillera de la libertad que ha jurado dedicar su vida a incordiar al Papa Alejo (para más detalles, véase sección de Personajillos).

BGN lanzará una mirada despectiva a la masa de Narizones que tiene delante, escupirá certeramente al ojo derecho del póster del Papa Alejo y dirá: *Ando buscando un grupo de tipos duros para una misión suicida... ¡Pero como no los he encontrado me quedaré con cualquier narizón lo suficientemente gilipollas para seguirme! Tengo un pequeño trabajito que hacer...*

4. El asalto de ese maldito paquebote blindado...

Déjalo, este tío es muy raro... ¡Le he visto hablar con una silla!

KIUSAP KOLLECTION 1

Si los Nj se portan como hombreritos y dan un paso al frente, BGN pasará a explicarles lo siguiente (de no ser así, cierra el chiringuito y propón una partida de *Diplomacy*):

Los contactos de BGN la han informado de que de tanto en tanto, aunque siempre de noche, sale del Vaticano una barca de mediano tamaño, que se dirige siempre hacia el suburbio. No sabe qué cargamento contiene, pero sabe que esta noche sale una, tiene una embarcación a punto y solamente espera encontrar un puñado de idiotas (los Nj) para que le ayuden a abordarla y descubrir qué cargamento contiene.

Así que, unas horas más tarde, los Nj y BGN se encontrarán en un trasto que más o menos flota y en el suburbio, la zona inundada de Barnacity. El Animador debería recrear una atmósfera espectral, compuesta por un laberinto de edificios ruinosos y semisumergidos. La embarcación de los Nj irá dando vueltas por ahí hasta que se encuentren con la barca papal. Para simular la búsqueda, el animador lanzará 1D6, restando 1 a la tirada en cada nuevo intento. (Es decir, que van de 1D6 a la primera, 1D6-1 a la segunda, 1D6-2 a la tercera, etcétera)

Tabla de encuentros en el Suburbio

6. Ni un alma, colega.

5. Un tipo raro que hace señas desde la orilla. Si la barca se acerca pide «un poco de Maná, por caridad». No sabe nada, ni ha visto nada.

4. Un tipo raro que hace señas desde la orilla. Si el grupo acerca el barco él y sus amigos sacarán sus armas e intentarán hacerse con el trasto que flota de los Nj (que algo darán por él en el Rastro, con-nio...). Se impone que hable la artillería.

3. Trasto que flota aún más desvencijado que el de los Nj, cargadito de Kutres

Piratas de Río. Los Nj pueden elegir entre una persecución (ver reglas de Persecuciones en la Pág. 14 del *Fanhunter X-Pansion Kit*), un abordaje o un acribillamiento.

2. DOS (dos) Trastos que flotan con Kutres Piratas de Río. Remitirse al apartado (3)

1. Del legamoso fondo marino parecido a un potaje gallego salen los viscosos tentáculos de un feroz Kraken... El Nj que esté al timón deberá hacer una tirada muy chungu de *Conducir acuáticos* para pasar entre ellos. De no ser así, 1D6-1 de tentáculos agarrarán la embarcación, procediendo a su hundimiento y estruje en 10 (tentáculos aferrados) asaltos. Mientras tanto, los Nj pueden hacerle cosquillas al bicho con toda su artillería o tirarse al ag... líquido ese. El bicho considerará indigesto al trasto de los Nj si éstos le hacen un mínimo de 30 puntos de Pupa. Entonces se hundirá en el fondo con un *Aii, Aii, Aii...*

0 (o menos). Barca papal. Llenito hasta los topes con Tintin Macutes camuflados con gabardina, gafas de sol y sombreros tiroleses. BGN dejará a los Nj la iniciativa sobre cómo abordarlos y eliminarlos, pero se mostrará inflexible en un punto: la barca papal debe quedar más o menos a flote. (Se trata de saber qué demomios hay dentro, ¿recuerdan?)

Caso de que todo esto sea demasiado duro para tu grupo de Nj (menudo hatajo de nenas...) haz intervenir a los rebeldes liderados por Robin Hood. Sus intenciones se revelarán más adelante...

5. El Narizón que sabía demasiado...

Daredevil, el hombre sin miedo, ha sido invitado a formar parte del jurado en el Festival de cine de Terror de Sitges.
KIUSAP, C.O. núm. 2

Una vez exterminados los Tintin Macutes de la manera más brutal posible (ya sé que el rol no es violencia, chico, pero esto es *Fanhunter*, ¿no?) BGN, los Nj y quizá Robin y sus chicos descubrirán que el cargamento secreto de la barca papal está compuesto de ¡cartas! ¡Cartas de colorines, que una tirada de Culturilla a nivel Normal identificará como cartas de un extraño juego llamado Majik-Click, que últimamente causa furor entre las filas de la población! Sombriamente, BGN y Robin explicarán al grupo que, tal y como ellos sospechaban, el Papa Alejo está detrás de este sórdido asunto, vendiendo las dichas cartas a bajo coste. Las cartas están imbuidas de un poder mágico que las vuelve altamente adictivas, haciendo que su poseedor coja el llamado «síndrome cartero» y tenga que adquirir cada vez más y más. Muchos buenos comiqueros y roleros rebeldes han caído ya en este infame vicio, y han llegado al extremo de vender sus colecciones de dados de veinte caras y sus cómics de Byrne para conseguir una única carta rara. ¡Hay que detener esta

nueva amenaza, y pronto! Para ello, la resistencia necesita saber más sobre el particular. Y, según BGN y Robin, el que más sabe sobre las cartas es un antiguo obispo de Alejo, un ex Tintín Macute llamado Lopí, que estuvo organizando todo el cotarro de las cartas antes de volverse loco. Actualmente está encerrado en la infame fundación Méndez, un centro para locos peligrosos situado en el corazón del pueblo de Sitges. BGN envía a los Nj allí, para que rescaten a Lopí y lo traigan de vuelta a Barnacity, donde será interrogado. Mientras tanto, ella, Robin y los demás procurarán reunir a los otros cabecillas de la resistencia para hacer una asamblea informativa: el asunto es demasiado grave como para quedarse de brazos cruzados.

Así que los Nj deberán tirar de carretera y manta rumbo a Sitges, la villa costera que, en estos días, está celebrando su célebre *Festival de Cine Familiar*. En esta edición se celebra un homenaje especial a Paco Martínez Soria. ¿Las películas que se pueden ver? Pues *La gran familia*, *Mi tío Jacinto*, *Marcelino Pan y Vino* (el «remake», claro), *Zampo y yo*, etcétera.

Por las noches, las calles no son muy seguras, ya que zombies, memomios y el mismísimo Drácula campan por sus respetos, arrancándole el cuello a todo bicho viviente. De todos modos, si el que se los encuentra les dice algo así como ¡*Make Mine Raimi!* o similar... (tirada chungu de Empatía para caer en ello) no solamente les dejarán pasar sino que hasta les pagarán unas birras.

Los Nj deberán montarse algo para sacar a Lopí del interior de la fundación Méndez, custodiada por mogollón de Fanhunters disfrazados de enfermeras gordas y con bigote. Cuanto más inverosímil, alocado y espectacular sea el rescate, más posibilidades tiene de éxito.

Lopí está en una celda acolchada, dando saltos y riendo con la lengua fuera. Enseñarle una carta de *Majik*, sin embargo, bastará para devolverlo a la cordura. No tendrá inconvenientes en acompañar a los Nj, aunque conociendo la paranoia que suele caracterizarlos, lo más probable es que lo lleven de vuelta a Barnacity atado como un chorizo.

6. The Battle for Montjuich II

Era un gran guerrero... Lo enterraremos en La Fortaleza de la Soledad

¿Pero eso no está en el Artico? ¿Un poco lejos, no?

Mmm... pues mételo con los ultracongelados.

FAN CON NATA

Una vez en Barnacity, los Nj se personarán en la sede central de la Resistencia (cuya ubicación y descripción es demasiado secreta para citarla aquí, listillo). ¿O quieres que los agentes de Alejo se enteren? Allí, John Konstantin, Milton O'Roke, el Padre Merrin, BGN y varios más se dedi-

carán a interrogar al pobre Lopí, que terminará confesando y cantando hasta *La Traviata*. El Papa Alejo controla todas las cartas de *Majik-Click* gracias a que tiene la Carta Unica, macerada durante 69 días con sus correspondientes noches en Pichurriña. Con ella domina la mente de todos los consumidores de cartas, zombificándoles y sorbiéndoles en coco. Así pretende destruir la escasa resistencia que queda... Pero hay algo que el Papa Alejo no sabe ¡y es que la carta Unica ha sido robada!

Ante esta revelación (y el consabido revuelo que causará en la asamblea rebelde) Lopí se permitirá lanzar una carcajada diabólica y teatral (tipo Douglas Fairbanks Jr). A continuación explicará que, antes de ser detenido injustamente, logró escamotear la Carta Unica de debajo del mismísimo trasero de Alejo, y la escondió en el sitio donde menos se le ocurriría mirar: ¡en las catacumbas blasfemas y prohibidas del derruido Anillo Olímpico! El sabe dónde está, claro, pero no sabría describir el camino para llegar hasta ella... Un grupo de Narizones rebeldes tendrá que acompañarle...

Rápidamente se trazará un plan de batalla: La resistencia organizará un simulacro de ataque a la fortaleza de Montjuich (puedes usar para ello el wargame *Battle for Montjuich*, de inminente aparición si es que no ha salido ya), mientras BGN, Lopí y los Pj se adentran por las catacumbas para rescatar la Carta Unica.

El antiguo Anillo Olímpico de Montjuich está actualmente en ruinas; ya fue abandonado en su día después del espantoso ridículo mundial perpetrado durante las Olimpiadas del 92: la famosa Torre Calatrava de Telefónica (monumento de purpurina y cartón piedra realizado a mayor gloria de una famosa pareja de hermanos) se desplomó contra el Palau St. Jordi, con el resultado de 300 muertos, chopocientos heridos y un infarto galopante para el señor alcalde, un tal Madregallo. En Barnacity sólo corren conjeturas acerca de lo que se esconde debajo de la montaña, más agujereada que un queso de Gruyère. Sea como sea, lo que hay dentro, como no molesta, se deja en paz. Y ahí es donde tendrán que entrar nuestros héroes.

La entrada al esferulante dungeon está en el antiguo cementerio de Montjuich (véase mapa adjunto). En caso de que al Animador le parezca demasiado sencillo y exento de peligro, que lo sustituya por uno de los mapas de *Las Ruinas de Bajomontaña* (1 o 2), y a ver qué pasa. Trata en todo momento esta parte de la aventura como un módulo habitual de AD&D. (¿A que está «chupao»? Lopí conoce la entrada (de hecho, se sabe de memoria el mapa del dungeon, ya que el obispo encargado de cobrar el alquiler de mazmorra a los diversos bichos que pululan por ahí es amigo suyo, pero no dirá ni mu), y sabe que hay una familia de zombies que ejerce de «porteros» de tan singular complejo

urbanístico. Nada más aparecer por la estancia marcada como «1», se oír una voz un tanto gangosa que dice ¡*María! ¿has llamado a Telepizza? ¡Está entrando la cena por la puerta!* Los Nj tendrán que vérselas con los cuatro zombies que viven en la «portería» (véase *Personajillos*). Con un poco de suerte, los pobres nunca sabrán qué los redujo a picadillo...

En «2» los Nj notarán unas molestas gotas de humedad que les caen encima. Es uno de los murciélagos que habita en esta cueva, que está haciendo aguas menores colgado boca abajo...

Murciélagos (10)

Combate 1D

Otras Características: 1D

Pupas 3

Llegamos al «3», y el único problema es que esta parte del «dungeon» está inundada. Unas cuantas tiradas de Nadar bastarán para solucionar el problema.

En «4», dos memomios bastante despistados maquinan y dan la brasa para conquistar el mundo, preparar el advenimiento del Anticristo, estropear todas las máquinas expendedoras de tabaco de Barnacity (para fastidiar a Konstantine, más que nada), etcétera. Véase página 64 de *Fanhunter* para las características de los Memomios.

En «5» no hay nada especial. El dibujo es para hacer bonito.

El «6» es una curiosa trampa dejada por Lopí un día en el que tuvo una idea (y una hernia de cerebelo de paso). Se trata de una caja más bien grandota. Si algún Nj decide abrirla, que tire por Potra. Si no lo saca, un enorme *Jack-In-The-Box* (muñeco sorpresa, para que nos entendamos) le arrea en los morros, causándole 5 puntos de Pupa por toda la cara. Por suerte, si se dispara contra el muñeco, éste no responde al fuego. Algo es algo.

El «7» es una típica trampa dungeonera con muy mala leche, dejada por unos albañiles del Anillo que no cobraron el finiquito al ser despedidos. En primer lugar hay un pequeño foso camuflado; los Nj que caigan en él reciben 1D de pupas. El problema es que a diez pasos hay otro foso camuflado mucho más gordo, que hará 6D de pupas a quien caiga en él, sin contar los chinches caníbales que en él viven (2D de pupas adicionales). Sé perverso y explota la situación al máximo.

En el «8» hay un tesoro. ¿Cómo puede concebirse un «dungeon» sin tesoro? Se deja al Animador la responsabilidad de decidir en qué consiste ese tesoro (aquí no hay clase D, E, etcétera), pero tratándose del universo de *Fanhunter*, éste podría consistir en un *Watchmen* retapado o en un «pack» de películas de Jean Claude Van Damme (*Blanco humano* y *Soldado universal*, por ejemplo).

El «9» es la guarida del «cucudrulu». Lopí, que es bastante bromista, dejó tirado

aquí su cocodrilo de playa hinchable. Describe un monstruo verde, gigantesco y de amenazantes colmillos. Que los Nj se recreen en su paranoia y que saquen la artillería. Al primer tiro, el «cucudrulu» se desinflará con un ruido ridículo. Así caldeamos el ambiente para el próximo encuentro...

El «10» es el minigolf. Nadie sabe exactamente qué hace un minigolf aquí, a 200 metros bajo el nivel del suelo, pero el caso es que queda muy chulo y los zombis pasan unos ratos de muerte (perdón por el chiste malo) jugando aquí. Los Nj pueden descansar un rato antes de...

¡Tachaaán! Encontrarse con el dragón. Un dragón muy feo y con muy mala gaita, que vive oculto en este dungeon porque el Papa Alejo tiene alergia a los animales fantásticos: le producen urticaria. Amigo Animador, repite con total descaro lo que les dijiste a tus jugadores en el encuentro con el «cucudrulu». Deja que piensen que se trata de otro bichejo inflable. (¡Qué poca imaginación! ¡En mis tiempos esto no pasaba!) Y después, deja al saurio que diga la suya. El dragón custodia la Carta Única, que lleva colgada al cuello, y Lopi, que ha llevado allí a los narizones a caso hecho, sabe que está segura. O al menos, eso cree él. Su idea es que el dragón se meriende a los Nj, para que él pueda irse de rositas con la Carta Única, muy lejos del Papa y de la Fundación Méndez. Es el momento de que hablen las recortadas, las ametralladoras, los tirachinas atómicos y los cortauñas de «todo a 100». Corramos un tupido velo...

Conclusión y Puntos de experiencia

¡Es increíble la cantidad de chorradas que pueden decirse en tan poco espacio!
KIUSAP CO. núm. 1

Destruída o capturada la carta única, a los Majikeros se les pasa la tontería. El Papa Alejo, enfurecido, ordena la ilegalidad de los juegos de cartas y su quema y/o destrucción pública. Miles de Majikeros se rebelan contra esa injusticia y se unen a las fuerzas rebeldes, que luchan por un mundo más humano, más justo, y sobre todo más «gore».

¡A repartir Puntos de Experiencia, y a otra cosa, que esto se acabó!

PERSONAJILLOS PRINCIPALES Y SECUNDARIOS BGN

Combate 4	Disparo 4
Músculos 2	Reflejos 3
Neuronas 4	Carisma 2
Agallas 4	Empatía 2

Habilidades

Defensa 2, Maestría Armas Enormes 4, Precisión (M203) 3, Precisión (Lanzagranadas) 3, Culturilla (médica) 3, Intimidar 4, Conducir (Trastos de lo que sea) 1.

Coñas y taras

Amigotes (¡tiene dos hermanas y una

suegra!). Contacto con el más acá (el fantasma de su marido), Protección mágica (La oreja del fantasma de su marido).

Historia

BGN pasaba del rollo de los fans hasta que las tropas papales asesinaron alevosamente al fantasma de su marido. Desde entonces, y al grito de ¡Pero quién me va a hacer los macarrones ahora! ¿Eh? se ha convertido en una paladina incansable de todo lo que el Papa persigue.

TINTIN MACUTES

Ver reglas Pág. 63

KUTRES PIRATAS DE RIO Y DEMAS RALEA

Combate 2	Disparo 1
Músculos 2	Reflejos 3
Pupas 20	

ROBIN HOOD

Ver reglas Pág. 62

FANHUNTERS

Ver reglas Pág. 63

DRACULA

Ver reglas Pág. 64

FAMILIA DE ZOMBIES NECROMUERTOS

Combate 3	Disparo 1
Músculos 2	Reflejos 1
Pupas 20	

LOPI

Combate 3	Disparo 4
Músculos 2	Reflejos 3
Neuronas 1	Carisma 0
Agallas 6	Empatía 3

Habilidades

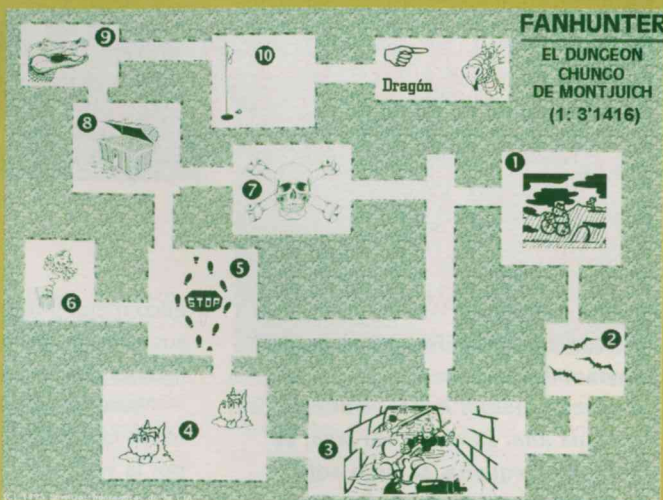
Atletismo 1, Defensa 2, Explosivos 1, Arrojar 2, Sigilo 3, Intimidar 4, Callejear 4, Talento (Majik-Click) 5, Crimen (Contrabando y manipulación de Majik-Click), Comecocos 2, Culturilla (Manás de colores) 4.

Coñas y taras

Popularidad (entre los adictos al Majik-Click, Atrofia (Cerebral, al fin y al cabo era un Tintín Macute), Cruce de Cables (¡No, no quemes ese Tornillo Sinistro!), Paranoia (Algún día, no habrá más expansiones de Majik-Click para lanzar).

Historia

Lopi salió defectuoso en su fabricación como Tintín Macute (tenía tres neuronas más de la cuenta y era capaz de pensar sin mover los labios). Por ello el Papa Alejo



decidió hacer algunas variaciones en su programación mental para que se ocupase de organizar el cotarro del Majik-Click. Se acabó de chalar el día que vio una carta de Majik que, por despiste del suministrador belga, Carta Dandy, ponía en el reverso *Espelfayer: Domina la Aerofagia* o algo así.

DRAGON

Combate 5	Disparo 3
Músculos 5	Reflejos 3
Neuronas 4	Carisma 1
Agallas 3	Empatía 3

Habilidades

Artes Serpentinatas (Tai-Chi para saurios de más de 3 metros de alto) 3, Defensa 2, Comecocos 4, Arrojar 2, Sigilo 0 (¿Cómo quieres que sea discreto si soy verde y peso 850 kilos?), Talento (Soltar discursos filosóficos sobre Tolkien mientras pelea) 3.

Poderes: Armadura 5, Control del Fuego 3, Multiformidad (puede asumir la forma humana de Jose María Carrascal) 3, Supermovimiento (Vuelo 5 x 20). Mismamente un 5/5 Trample que Cruza Pantanos y Salta Islas.

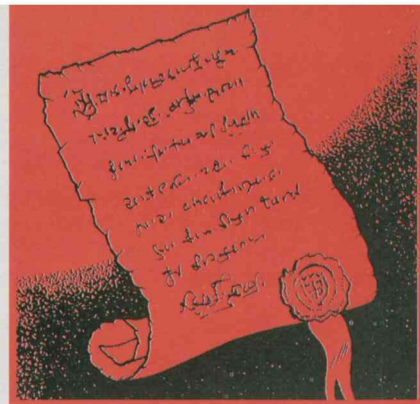
Coñas y taras

Enciclopedia Viviente (J. R. R. Tolkien y la madre que lo matriculó), Estigma (Verde, escamoso y 850 kilos de peso)

Historia

De dónde sale el dragón, nadie lo sabe. Exigencias del guión, suponemos. Estaba ya en Montjuich allá por el 1100, y nadie se ha atrevido a cobrarle alquiler por su cubículo hasta el 2008. Hay quien afirma que se trata de un director de revista de rol transmutado, pero su habilidad para asumir la forma humana de Jose María Carrascal da mucho que pensar. Las malas lenguas dicen que los dragones sólo existen si crees en ellos, pero a ver quién se lo explica a éste y lo convence. Lopi hizo buenas migas con él al regalarle un *Shivan Dragon* de edición limitada, que el saurio utiliza como carné de identidad. Es el guardián perfecto para la Carta Única, pero su punto flaco es la vanidad: si le llamas Smaug y le rascas la paletilla derecha, te lo metes en el bolsillo.

RUNAS Y PERGAMINOS



EL LARGO HOLA

Obras Completas Tomo I: Novelas
Raymond Chandler

(*El sueño eterno*, *Adiós, muñeca*, *La ventana alta*, *La dama del lago*, *La hermana pequeña*, *El largo adiós*, *Playback*, *La historia de Poodle Springs*.)

Editorial Debate

Madrid, 1995. 6.995 ptas.

Si lo vamos a mirar, el precio no es caro: siete novelas (*La historia de Poodle Springs* es una propina agradable pero escasa) por la no despreciable cantidad de siete billetes, pero que, si lo vamos a mirar, representa un talego por libro.

Y, por supuesto, valen la pena.

Chandler es uno de esos autores que me gusta citar del modo bíblico: libro, capítulo y versículo. De las frases inmortales que se han pronunciado en las novelas del más famoso detective de todos los tiempos (*Hércules qué...!*), Philip Marlowe, existen aquellas que dicen «Contrate a Marlowe y verá llegar el furgón celular»; o aquella tan celebrada de «cómo me gusta entromparla para mis siniestros fines personales. Soy la pera. La verdad es que las he visto de todos los colores, pero me sentía hartito, hartísimo...»

Son frases, pero son indicativas. De un personaje, de un rostro, indefectiblemente asociado con el gran Humphrey Bogart, quizá no el de *Casablanca* (aunque siempre han existido asociaciones entre Rick y el viejo Philip) que además dan ya idea de lo que estamos hablando.

Disculpadme de nuevo por sacar ésta mi vieja idea de los arquetipos. Sé que ya no suena original, pero el gran mérito de Chandler es haber creado el tipo de detective duro, honesto, de mandíbula granítica que todo el mundo se empeña en machacar, con un código

ético mejor y más resistente que el de sus clientes, que el de la Policía, que incluso el de la sociedad.

Marlowe, ese Galahad apolillado que todos queríamos ser, quizá maltratado por la vida pero coherente con ella, siempre en la creencia de que éste es un mundo sucio, traidor y cruel, pero en el que la razón no siempre está de parte de los que tienen más dinero, sino de los que son más coherentes.

Es casi imposible describir alguno de los argumentos de Chandler. Habitualmente acaban siendo más complicados que el simple caso policial y más circunvolucionados de lo que sería preferible en la intriga policial clásica.

Un ejemplo patente es *La dama del lago*, en la cual lo que parece ser un sencillo caso de desaparición de una esposa se convierte en A) un suicidio que puede ser un asesinato, B) otro asesinato, C) una relación con otro asesinato muy anterior en el tiempo, D) una oscura historia de alcohol y drogas, E) todavía otro asesinato más, F) una muy clara historia de corrupción de la Policía.

Todo demasiado complicado. Pero no importa nada. No tiene la menor importancia porque lo que es válido en este caso y en el resto de novelas de Chandler es el ambiente, los personajes y la moral.

Lo de la moral no es accesorio. No es que, como ha insinuado algún avisado crítico, Chandler fuera el cronista moral de su época. Es que, como estamos comprobando diariamente (y algunos dirían que, en este país, más), Chandler no es que describiera una situación concreta, sino que lanzaba un mensaje global y perfectamente aceptable hoy en día.

Un mensaje que puede resumirse en aquello tan famoso dicho al respecto de la ópera *Peter Grimes*, de Benjamin Britten: Cuanto más corrupta la sociedad, más corrupto el individuo.

Hecho ante el cual nos rebelamos casi todos, pero ante el que, a nivel literario, sólo podemos responder de la manera en que Chandler/Marlowe los hizo: *Hijo, no tengas miedo a recibir tu buena dosis de palos en esta vida. Es mucho mejor recibirlos y seguir siendo lo que eres que no que, además de prostituirte y convertirte en parte de la canalla, sólo por eso te caiga uno mayor.*

Queda algo por reseñar: las informaciones de que por fin las obras de Chandler se podrían leer sin censura es, como mínimo, tendenciosa. Creedme que he leído a Chandler unas buenas siete veces, y ésta, por curiosidad, por reencontrarme con él (algunas de las novelas están totalmente agotadas) y por ver si las traducciones mejoraban, he podido comprobar que, efectivamente, hay fragmentos suprimidos que han sido recuperados, pero no tantos como el poder de la prensa parecía insinuar y, desde luego, no tan significativos como se pretendía. Aunque algo se ha avanzado. La única traducción que estaba disponible de *El largo adiós* era una infame procedente de Sudamérica (no, no era infame por sudamericana: era infame por incompetencia), que ha sido corregida para que nuestro Philip Marlowe pueda hablar con todo el poder de su lenguaje. Que jamás habrá sido tan bien tratado como en *Adiós, muñeca* donde habla —con el amor de un traductor consciente y eficaz— en argot español, en el mejor de los estilos de traductor cómplice que conozco.

En cualquier caso, bienvenido Philip; tómate un trago de ese *bourbon*, «que de buena marca procede, hermano». Raymond Chandler dixit.

—Lluís Salvador

JAQUE MATE



Bienvenidos de nuevo a esta sección. El verano ya está finalizando, al menos como tiempo de tomarte unas vacaciones, aunque parece ser que este tiempo libre, en el caso de las editoriales, empezó mucho antes y terminará mucho después. He estado analizando el mercado últimamente y me he encontrado que cada vez es menor el espacio que ocupa el juego de rol en las estanterías en favor, de momento, de las cartas. Pero lo peor no es esto, es que además, y supongo que de forma lógica, las editoriales se arriesgan menos con nuevos productos, módulos o ampliaciones. O sea, el mundo del juego de rol está flojo o aletargado, no me importa decirlo, y eso se nota cuando las propias editoriales no hacen ninguna iniciativa para dar a conocer lo poco que van sacando. Pero esto quisiera analizarlo más tarde. En este número voy a hacer un repaso por la actualidad de la editorial, en este momento más prolífica, a pesar de que también tiene puesto el freno de mano: *Ediciones Zinco*. Ahí vamos, pues.

Shadowrun Segunda Edición CATALOGO DEL SAMURAI CALLEJERO

Original: *Street Samurai Catalog*, de Fasa Corporation.

¿Qué es?: Expansión de equipo para *Shadowrun*.

Fecha de Salida: julio, 95

Los Samurais, uno de los personajes, a mi entender, más carismáticos de *Shadowrun*. Es por ello que es necesario crearle todo un entorno adecuado para poder explotarlo al máximo. Ares America (para quienes no lo sepan, Ares es una empresa real dedicada a la fabricación de armas) lo ha hecho, creando un catálogo de productos para la supervivencia en el duro mundo exterior. Un catálogo que está dividido en 4 partes:

1) Catálogo de Invierno 2050, donde podremos buscar, encontrar y comprar, si lo deseamos, dentro de una extensa selección de armas para combate cuerpo a cuerpo, de fuego, de proyectil, accesorios, armaduras, vehículos y algún ítem curioso más.

2) Catálogo de Seguridad Invierno 2050, con todo el equipo necesario para seguridad privada y policía: armas pesadas, narcojets, municiones, armaduras, más vehículos, y otros elementos variados para goce y disfrute de sicarios uniformados. ¿Quién dijo que la vida de los abnegados servidores de la Ley era aburrida?

3) Suplemento de productos *WireMasters*, con los Ciberimplantes craneales y corporales. Llegados a estas alturas, habrá que esperar la publicación de *Shadowtech*, que es donde

estos aspectos quedan cubiertos al máximo, incluyendo los ciberterminales craneales (C2) y las más refinadas drogas para convertir en kamikazes a los más tibios shadowrunners.

4) Una selección de reglas opcionales dirigidas a los propios ciberimplantes en este tipo de personaje, finalizando con unas hojas de personaje para arquetipos de Samurai. El catálogo, aunque no muy extenso, hemos de tener en cuenta de que está dedicado a un tipo de personaje concreto, no es un catálogo general como el ya mencionado y próximo *Shadowtech*, por lo que en él podremos encontrar suficiente material. Su distribución es sencilla y correcta; cada pieza tiene su dibujo, su explicación, sus características y una pequeña nota a pie de página, cita de algún personaje. En definitiva, interesante para explotar al máximo el equipo de batalla de tu Samurai. O si no, para conocer las más refinadas formas de acabar con tus enemigos de las que puedes disponer si tu *credistick* no está ya tiesa.

AD&D, Segunda Versión MANUAL DEL BUEN GLADIADOR

Original: TSR

¿Qué es?: Suplemento de reglas para el mundo de *Dark Sun*

Fecha de Salida: junio-julio 95

Es habitual encontrarse con estos *Manuales del...*, normalmente generalizados para personajes dentro de AD&D, pero en este caso este *Manual del buen gladiador* se concentra sólo en un tipo de personaje que encontramos dentro de uno de los mundos específicos de AD&D: el gladiador de *Dark Sun*. Por lo tanto nos encontramos con información poco útil para otros mundos. Esta es, empero, la única diferencia de contexto respecto al resto de manuales que existen hasta hoy editados en castellano. Al igual que en los demás suplementos, en este caso se detalla al completo al personaje Gladiador, dándole una vinculación con este mundo de *Dark Sun*. Tenemos creación del personaje, con los diferentes tipos de gladiadores por los que podemos optar, como jazst, montare, capturados, esclavo gladiador o gladiador profesional, etcétera. También nos describe las habilidades de cada personaje, combate con un sistema de localización de daños (aún falta bastante para poder disfrutar del *Player's Option*, así que...), y más cosas interesantes. Otra parte importante es la descripción del entorno y ambiente en el que se mueven estos gladiadores: las arenas. Se detallan los principales lugares de combate, así como toda la reglamentación para su uso y disfrute. Asimismo, se nos habla de las razas indígenas de Athas, como aliado o enemigo en un

combate contra el gladiador. Encontraremos también una sección, creo que de las más importantes para el DM, acerca de como centrar una campaña o módulo alrededor de estos personajes tan peculiares (y tan deseados; para qué nos vamos a engañar, los personajes que reparten leña son los más queridos por los jugadores). No es lo mismo hacer entrar un gladiador en una campaña más o menos general, que proporcionarle una aventura donde se encuentre en su ambiente y con amigos y enemigos de su talla, sin desperdiciar al resto de los jugadores. El manual lo cierra una pequeña sección dedicada a los torneos y los apéndices. Este giro dentro de los suplementos dedicados a los tipos de personaje abre un nuevo campo para poder ampliar estos manuales a profesiones algo más desconocidas dentro estos mundos. Puede que demasiado especializado, pero interesante para los seguidores de *Dark Sun*.

EL LIBRO DE LAS GUARIDAS

Original: TSR

¿Qué es?: Aventura oficial para *Dragonlance*

Fecha de Salida: julio 95

Las Guaridas de la *Dragonlance*, como se asegura en las páginas de este suplemento, es en verdad una gran ayuda para ampliar los recursos del DM a la hora de crear una campaña o aventura. En este libro podremos encontrar múltiples encuentros pregenerados para poder introducir o añadir en nuestras aventuras. Treinta encuentros con treinta diferentes personajes, monstruos o criaturas de *Dragonlance*. En cada aventura se selecciona un encuentro con algún tipo de criatura y la cantidad de ellas con las que podemos tropezar. Son módulos cortos, de entre dos y cuatro páginas, que no necesitan de una gran preparación, y que están destinados a cualquier tipo de grupo de personajes, cuyo nivel puede ser desde el mínimo hasta el noveno o superior. En cada aventura también se nos proporciona una ayuda para el DM, con el fin de poder introducir a los PJ en ella. Dragones rojos, Saqualaminoi, Trasgo del Mar de Sangre, Gentesombra y muchos más encuentros para pesadilla de PJ y alivio de DM. Ya para finalizar comentaré que, por supuesto, es necesario poseer el Compendio de Monstruos de *Dragonlance*, así como la caja *Tiempo del Dragón* y las *Aventuras de Dragonlance*. Sólo así se le puede sacar todo el jugo a este libro, que por otro lado complacerá grandemente a los muchos seguidores que *Dragonlance* tiene en este país.

—Alex Miquel

CON PIES DE PLOMO

Después del largo paréntesis de verano, una vez más estamos con todos vosotros para comentar todas las novedades que han caído en nuestras manos.

Lo primero es el nuevo dragon de *Mithril* (Ref.M358) «Scatha El Gusano», segundo de la serie de los Dragones de la Tierra Media. Está compuesto por trece piezas muy fáciles de montar, que forman un gran dragón agazapado sobre un pico de las Montañas Grises donde vivía el bicho. Aunque la postura no es tan espectacular como la de Smaug, puede completar perfectamente cualquier diorama en el que el dragon esté esperando a los aventureros.

Grendel nos deleita nuevamente con unas increíbles construcciones para enanos, consistentes en un puente levadizo (Ref. F0076) y un puesto de control (Ref. F0077). Las dos pueden a su vez incorporarse a las ya existentes para formar una de las mayores construcciones que se han hecho para enanos. Su gran espectacularidad contrasta con lo fáciles que son de pintar: simplemente con una base de negro y un par de pinceles en seco de gris medio y gris claro, y tendremos acabada la estructura de piedra. Los otros detalles como escudos y remaches metálicos corren de cuenta de cada uno.

Otra gran novedad de esta casa, es el juego de batallas medieval-fantástico en 25 mm que están preparando y que saldrá en varios idiomas simultáneamente. Su nombre: *Leviathan*. En él podréis controlar un ejército de tu

raza favorita y complementar el campo de batalla con todas las construcciones y accesorios que *Grendel* ha dispuesto para ello. También podréis incorporar todas las nuevas referencias que irán apareciendo en exclusiva para el juego, como los Gorathosauros (Ref. L003), monturas para las orcas y muy parecidos a los Rancors. Otras bestias como los Titanosauros (Ref. L004) y los Necrosauros (Ref.L001 y L002) son verdaderas fortalezas andantes tanto para los orcos como para los goblins.

Pero las novedades que más nos han sorprendido han sido las de *Harlequin Miniatures*. Desde ahora no se podrá decir que en miniaturas está todo hecho, porque os encontraréis con unos orcos en armadura completa y gigantescos mandobles que a más de un paladín dejarían en ridículo (Ref. HA2101-2106). Los elfos de las sombras son verdaderamente esos personajes siniestros, con rasgos diabólicamente perfilados, que todos estamos dese-

ando llevar en una partida de *Stormbringer*: sus referencias son HA4101 y HA4102. Pero la guinda del pastel son sin duda los nuevos caballeros del caos llamados «Drakuls» (Ref. HA8201 y HA8202); en ellos veréis fielmente reproducidos a unos caballeros con armaduras de combate muy parecidas a ciertos personajes del cine, entre ellos al *Drácula* de Coppola y, ¡mucho atención!, al *Depredador*.

Bueno, espero que todos estos detalles se aprecien en las fotos que se acompañan, y que estéis deseando tenerlas en vuestras manos. Recordad que *Mithril Miniatures*, *Grendel* y *Harlequin* son marcas distribuidas por *Juegos Sin Fronteras* y las podéis encontrar en cualquiera de



Necrosaur (L0001) y Tiranosaur (L0004), dos fortalezas tanto para los Orcos como para los goblins.

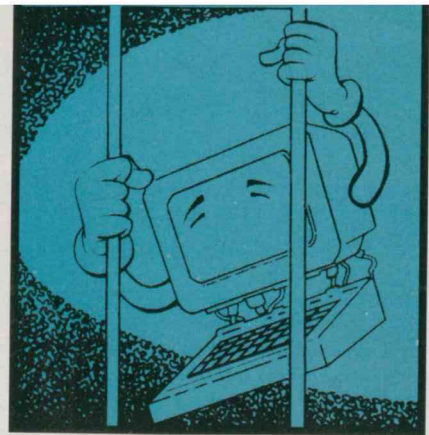
vuestras tiendas habituales o en aquellas que se anuncian en esta revista.

—Angel Carrillo



HA2199 y HA8201 novedades de Harlequin Miniatures

BYTES Y MAZMORRAS



PARA EMPEZAR...

Saludos muy cariñosos a mis amados lectores, que sin duda lo sois todos sin excepción. Recibo felicitaciones, comunicados, informes y halagos en gran cantidad por parte vuestra. ¡Seguid haciéndolo! ¡Me encanta! Yo prometo por mi parte corresponder, en la medida de lo posible, a todas estas atenciones que estáis teniendo conmigo.

Antes de explayarme sobre el tema que he elegido este mes, los juegos de lucha, me vais a permitir que conteste a las cuestiones de algunos amigos concretos.

Un lector, Alberto Ausín, me pregunta qué consola tengo. Y yo, toda sinceridad, he de contestarle que una «Gameboy» vulgar. Como suena. Tuve una «Super-Nintendo» que acabé regalando, y la «Mega Drive» dejó de interesarme tras la aparición del 32X (¿Quién quiere gastarse 30.000 del ala para jugar al *Doom* si lo puedo hacer con el PC?). ¿Satisfecha tu curiosidad?

Lucas Manuel Díaz, el canario incansable, me mandó hace un tiempo un programa increíble, *The Magic Database 1.0*, creado por él mismo. Se trata de un programa para controlar tu colección de cartas de Magic, y os puedo asegurar que es ciertamente impresionante. Querido Lucas, tras consultar con un amigo mío que es programador (pregunta que si lo has hecho en Clipper), lo único reproachable de tu versión 1.0 es el interfaz, un poco liso, que tendrías que mejorar. Si estás interesado en que tu programa se distribuya en régimen de «shareware», dímelo y miraré de echarle una mano, sé de quien puede encargarse de ello. A ver si tu ejemplo cunde. Y ahora, una ración de puñetazos y «kamehames» supuestos.

BUSCANDO PELEA

Desde los tiempos heroicos del *The Way Of The Exploding Fist* y el *Barbarian* para Spectrum, es algo descorazonador descubrir lo poco que han cambiado los juegos de lucha para ordenador o consola. Más gráficos, golpes más potentes, enemigos cada vez más aberrantes y controles que precisan de 20 dedos y nervios de acero. Que

conste que yo nunca he sido partidario de la violencia, pero he de reconocer que una partida a dos jugadores contra mi marido con algunos de los juegos que comento a continuación me ayuda mucho a descargar tensiones y adrenalina.

• *Body Blows/Ultimate Body Blows*: No tengo nada personal contra la gente de Team 17 (su *Arcade Pool* es bastante bueno, hay que reconocerlo), pero estoy persuadida de que lo suyo no son los juegos de mamporros. Yo lo veo como un pariente pobre del SF2, que le han salido muchos, y algunos muy crecidos. Aunque es fácil de manejar, sus gráficos son un tanto infantiloides (todos los luchadores tienen cara de chiste, vamos), el movimiento es muy brusco y el sonido, bastante malo. La inclusión de los robots en el *Ultimate* le hace ganar algo, pero para combatientes mecánicos, ya hay otras cosas infinitamente más vistosas.

• *Brudal Baddle*: Un programita «shareware» realizado en Europa, que viene a ser como un concentrado del *Mortal Kombat* (por sus gráficos digitalizados) mezclado con el *Eternal Champions* de Sega. Simpático lo es, rápido, también. A descubrir, a pesar de que el ordenador te pegue unas palizas de mucho cuidado. No os fiéis de la delicada bailarina: es temible.

• *Rise of the Robots* (Versión CD-Rom): Cuando Time Warner anunció su entrada a cuchillo en el mundo de los videojuegos, la verdad es que esperábamos otra cosa. Mucha partitura de Brian May, mucho gráfico renderizado en alta resolución... Pero el conjunto se queda más cortito que las mangas de un chaleco. Ciertamente es que las pantallas y gráficos quitan el hipo, pero lo único que hacen es adornar un juego de lucha lento, bastante vulgar y difícil de controlar. Precisa de un ordenador demasiado potente (8Mb de RAM si quieres ejecutar el CD, 486DX2 33 Mhz y 4Mb para la versión de disquetes). Puede que en la Super Nintendo sentara un nuevo estándar (aunque algo efímero), pero en el PC no aporta nada nuevo. La próxima vez será...

• *Mortal Kombat II*: Y Acclaim

se lanza al mundo de las secuelas inevitables.

Básicamente, *Mortal Kombat II* continúa donde lo dejó su predecesor, con nuevos luchadores perfectamente digitalizados y toques aún más «gore» y sangrientos. Jugarlo con teclado es una pesadilla (cinco teclas de control, más las de movimiento); pero lo que me hace gracia es que, si tienes un joystick normalito de dos botones, te verás obligado igualmente a repartir las tortas con las cinco teclas de marras. ¡Oye, que no todo el mundo tiene uno de esos increíbles «pads» de Gravis! Con dos jugadores humanos, es el más divertido de la tanda: mi marido puede dar fe de ello. De agradecer es que su salida no haya provocado la polémica que generó la primera parte.

• *One Must Fall 2097*: Personalmente, el que más me gusta. ¿Será porque el tema de los robots gigantes me recuerda a *BattleTech*? Tiene una cierta estética «manga», y demuestra de sobras que el «shareware» no tiene por qué estar reñido con la calidad. Puede que los robots sean feúchos (el jaguar es como para tirarle piedras, y las poses triunfales del Shadow me hacen sospechar que a este robot le patina el embrague), pero es rápido y furioso, permitiéndote hacer virguerías con sólo dos teclas de disparo. En el apartado de sonido, nota alta (la banda sonora en plan «música máquina» es un poco machacona, pero pegadiza): cuando golpeas metal, lo lógico es que oigas metal, ¿no? OMF lo hace. A ver si algunos que yo me sé toman nota de estos detalles, que luego pasa lo que pasa.

• *Street Fighter II Turbo*: Los juegos de consola acaban teniendo mala suerte en el PC. No me duelen prendas al reconocer que SF2 siempre fue mi juego favorito de Super Nintendo, y que invariablemente, siempre peleo con Chun Li. (Por cierto, ¿vistéis la película? Muy floja, ¿no? Lo siento por Raúl Julia). Esta versión «turbo» para PC incorpora sprites bastante grandes, un movimiento suave y prácticamente todos los detalles del original. Pero sigue quedando cojo, no

sabría decir en qué. De la consola al ordenador siempre se queda algo por el camino, aunque el proceso a la inversa ha demostrado ser mucho más productivo. Aviso: corre por ahí una versión totalmente corsaria, realizada no sé si en Corea o Hong-Kong, por un tal Chang Pin Lee. Aunque, efectivamente, se trata de un *Street Fighter 2 Turbo*, no es el oficial, y su calidad es muy inferior. Lo reconoceréis fácilmente porque entre los luchadores habituales se han «colado» dos de *Fatal Fury*, el juego de lucha por excelencia de la Neo Geo.

Estos sólo son los programas que tengo más «frescos» y que suelo practicar. No tengo en cuenta los «pastiches» como *Stick Fighter* o lo que vi el otro día en uno de los Power PC de la editorial: *Grizzly Bear*. Se trataba de una parodia de SF2 (y van...), pero con ositos de peluche como luchadores. Pasmoso.

Que tengáis suerte con los especiales, y que no os vapuleen demasiado, cosa harto difícil si optáis por *Mortal Kombat II*.

Y ALGUNOS TRUQUILLOS

• Si estáis jugando un torneo con el *One Must Fall* y no levantáis cabeza ni a tiros, probad a editar el fichero donde tenéis grabados vuestros progresos (SAVEGAME.CHR) con DEBUG. Teclea DEBUG SAVEGAME.CHR y a continuación:

E128 FF FF FF (Para tener dinero a espuestas)

E120 D4 C1 D6 (Para poner a tope a tu piloto)

Teclead a continuación W y luego Q. Cargad el OMF, ¡y a por todas! Me comentan también (yo no he tenido tiempo de probarlo) que si mantienes pulsadas las teclas numéricas 2097 y mientras lo haces pasas al menú de juego, tendrás acceso a un menú de opciones avanzadas. Ya me contaréis qué tal.

—Laura Balestra

«La política es una buena profesión. Si tienes éxito, obtienes muchas recompensas, y si caes en desgracia, siempre puedes escribir un libro.»

Ronald Reagan



Esto de hacer revistas es una locura total, más propia de Marty McFly y sus *Regreso al futuro* que de personas cuerdas y «normales» según los estándares al uso. Ahora mismo estamos (¿estoy?, ¿estáis?, ¿estaré?) en pleno verano, y parece que el desierto de Athas ha abierto una sucursal «a todo lujo» en Barcelona. Cabeceo medio deshidratado frente al ordenador para escribir estas líneas, que no podréis leer hasta septiembre. ¡Ah, y de vacaciones, nada de nada! El personal irá rotando en su asueto anual, pero Zinco no cerrará en agosto. No nos podemos permitir esos lujos. *Planescape*, entre otras cosas varias, tiene que salir al mercado en los próximos dos meses. Por ésta y otras razones (¡como si fuera algo nuevo!) me toca ejercer de futurólogo a corto plazo y barruntar qué es lo que va a ocurrir en ese lapso de tiempo difuso que empieza cuando yo grabe este fichero de ordenador y acabe con el **DRAGON** número 21 ya en vuestras manos. Pues estoy persuadido de que va a haber bastante de todo en este peculiar universo en el que hemos elegido vivir. Más vale estar preparado.

La noticia bomba de esta semana (desde mi punto de vista espacio-temporal, no el vuestro) es la salida de *Magic El Encuentro* en riguroso castellano. Después de una dura pugna entre los más capacitados distribuidores y editores de juegos hispanos, ha sido Martínez Roca, editorial de reconocida solvencia en el campo de la literatura fantástica, la que ha conseguido la bendición y el beneplácito de *Wizards of the Coast*. Aunque esta misma tarde planeo comprarme un par de barajas completas, ya he tenido ocasión de ver algunas cartas, y su calidad es irreproachable. Como que se han fabricado exactamente como las originales, con el concurso de Carta Mundi de Bélgica y tuteladas por WotC. Me dicen que la primera edición será «cortita» (bah, solo diez millones de

cartas) y con borde negro, edición especial de coleccionista. ¿Dónde habré oído yo eso? La siguiente tirada será mucho más copiosa, y me temo que tendremos *Magic* para dar y vender: según los planes de distribución, habrá *Magic* hasta en el puesto de pipas de la esquina de mi casa. La traducción, por lo que he visto, es bastante correcta, pero preveo más de una trifulca al respecto: nuestra propia experiencia nos dice que es algo inevitable (los *Tornillos Siniestros* y los *Latigazos Mentales* serán los nuevos «guardabosques» y «arco-x» del 95). Mi postura al respecto de este juego, que trae de cabeza a más de cuatro, creo que quedó bastante clara en un **DRAGON** anterior, y no voy a abundar en ello. Pero como os decía, pasarán una serie de cosas, unas buenas y otras malas. Los «gurús» de *Magic* serán una especie en vías de extinción (por fin, todo el mundo podrá leer y entender las cartas), no por tener más *Moxes* se ganará mejor y la cuestión de campeonatos y mandangas se aclarará muchísimo. Con su traducción y democratización, *Magic* llegará a todo el mundo y a todas partes, y creo que perderá ese «elitismo» que tanto me fastidia ver por ahí. Al fin muchos se darán cuenta de que *Magic* es simplemente un juego más, divertido y tal, pero no la panacea universal que sustituye todo lo bueno que hay en la vida. Mi deseo es que aquellos que han abandonado el rol por las cartas vuelvan por sus fueros, y que quienes han empezado a conocernos gracias a *Magic* se alistén en nuestra hueste. Con eso me conformo.

Por otro lado, y ya cambiando de tema, no dejo de pensar en esa cierta sensación de «depre» que se ha dejado sentir en el número anterior, como nos comenta en su carta Daniel Angel Rodríguez, un lector de Madrid. Puede que tenga razón: el cambio de papel, el exceso de trabajo, tantas noches sin dormir... Gente muy cercana está pasando por malos tragos, unos a

nivel personal y otros a nivel de rol. No diré sus nombres, pero ellos saben a qué me refiero y que cuentan con mi apoyo incondicional. Desde luego, eso no contribuye a animar el cotarro. Luchamos con todas nuestras fuerzas para evitarlo, Daniel: no hay que tenerle miedo a nada que el acero pueda cortar, como pensaba Conan. Pero no tienes ni idea de los esfuerzos que representa (y los nudos que hay que tragarse) para poder poner en la calle un nuevo número de **DRAGON**. Ciertamente es que una vez que el pulcro paquete de 50 ejemplares recién llegados de la imprenta aterriza en la oficina todo se olvida: la sensación que produce hojear el nuevo número, sabiendo que tú ya has cumplido tu parte, no tiene precio.

Otra de las grandes noticias que os vengo trampeando de unos números para acá es que me caso en noviembre, justo una semana después de la GEN CON. ¿Entendéis ahora por qué decía lo de los cambios en el número anterior? Tranquilos, no pienso faltar ni un solo día en Drassanes a pesar de ello, y de hecho estoy dándole vueltas a alguna forma para compartir con vosotros tan magno evento. De momento, mi más que abultada colección de juegos de rol y libros anexos ha ido a parar al despacho de mi nueva casa, circunstancia que he aprovechado para ordenarla un poco, que ya tocaba. Puede que empiece una nueva vida, pero el rol es una constante, algo intocable que va a seguir funcionando como hasta ahora. Por mis amigos que ya han pasado por este trance sé que no duele y que el estado de casado no es incompatible con el de jugador de rol. Ya os lo contaré a la vuelta.

Resumiendo, nos vemos en noviembre, en la entrada de GEN CON, con mi soltería seriamente amenazada y un montón de proyectos para antes de que acabe el año. Que no nos pase nada...

—Francisco José Campos

Copyright © 1995 by Gale Group, Inc. All Rights Reserved. Reproduction in whole or in part without permission is prohibited. This work is intended to provide accurate and authoritative information in regard to the subject matter covered. It is sold with the understanding that the publisher is not engaged in rendering legal, accounting, or other professional service. If legal advice or other expert assistance is required, the services of a competent professional person should be sought. This work contains information that may be regarded as confidential or otherwise subject to possible restrictions.

WARZONE



WARZONE™ es la segunda expansión para **DOOMTROOPER™**, el juego de cartas coleccionables, que continúa ampliando y mejorando tanto el sistema de juego como la variedad de las cartas.

Mientras que **INQUISITION™** se centraba principalmente en la Hermandad y la Legión Oscura, **WARZONE** gira alrededor de las corporaciones. Sin embargo, al tener más de 100 nuevas cartas, es una expansión útil tanto para los mazos corporativos como para los de la Hermandad y la Legión Oscura.

En SEPTIEMBRE en CASTELLANO a la VENTA



Además, **WARZONE** presenta un tipo de carta completamente nuevo, las "Zonas de Guerra". Estas cartas te permiten cambiar instantáneamente el escenario de la batalla dando a tus soldados una ventaja considerable al combatir en su propio terreno, a la vez que pones a tus oponentes en serios problemas. Abrete camino en las junglas de Venus, los desiertos de Marte o las cavernas de Mercurio.

Warzone es una **EDICIÓN LIMITADA**
que se vende en sobres complementarios de 8 cartas.

Distribuido en exclusiva por **DISTRIMAGEN, S.L.**

**¿Quién tiene los mejores
artistas ilustradores...?**

¡TSR, NATURALMENTE!



Los MUNDOS de TSR

Un viaje en imágenes por los paisajes de la imaginación



**¡Visita todos los mundos creados por la
fértil imaginación de estos genios,
con este maravilloso libro, que contiene
lo mejorcito del arte de TSR!**